

PRATIQUES DU JEU DE SOCIÉTÉ CONTEMPORAINES

Force est de reconnaître le peu de place en sciences sociales pour l'étude du jeu de société en tant qu'objet culturel. Pourtant, ses dimensions technique et diégétique, mécanique et narrative se prêtent à l'analyse du contenu de cette « boîte noire ». Dans notre travail de thèse, nous abordons le jeu de société comme support signifiant (le *simulant*) d'un signifié (le *simulé*). L'existence de l'objet ne dit rien de la perception des enjeux ludiques de la situation. Quelles représentations permettent d'apprécier l'intérêt, l'intrigue, la mécanique ? Quels contextes déterminent la manière dont les différents groupes sociaux vont « entrer en jeu » ?

Cet article rend compte d'une enquête quantitative de grande envergure sur les usages et les usagers qui renvoie à l'identification dans les espaces sociaux des différentes pratiques ludiques, de leur cadre familiaux, professionnels, en relation avec les représentations sociales et les pratiques de loisir. Le jeu peut alors être perçu comme un dispositif qui offre (*afford*) un ensemble d'interactions dans un environnement technique, culturel et socioaffectif.

L'analyse statistique montrera qu'on ne joue ni plus ni moins en fonction de l'âge, du diplôme, du groupe socioprofessionnel. Cependant, plusieurs façons de percevoir le dispositif ludique se dégagent nettement.

Le *jeu social* qui attire la plupart des joueurs les plus jeunes est aussi celui qui se manifeste en couple ou avec des enfants. Mais plus on progresse dans sa « carrière ludique », plus le jeu devient à la fois frivole et sérieux, alors qu'il était pratiqué à des fins de divertissement et de développement personnel. Le jeu est ainsi abordé moins comme un outil que comme un objet culturel : le joueur cherche à ressentir, à apprécier le fond et la forme.

Les amateurs de gestion, de compétition et d'optimisation pratiquent surtout entre amis, quand bien même ces « amis » ont été rencontrés le jour-même dans le but, justement, de jouer. Intégrant des dimensions spécifiques (jeu de rôles, *deck building*, *wargame*, jeu hybride), les plus assidus semblent largement attirés par les aspects diégétiques, thématiques et simulationnistes. Une pratique qui se manifeste en « solo » à travers des mécanismes de narration procédurale qui font de l'objet ludique non seulement le support de l'interaction, mais un produit culturel autonome.

Les joueurs les plus expérimentés et les plus diplômés développent eux une pratique tout à la fois expérientielle et stratégique. Alors qu'aucune variable sociodémographique ne semble déterminer l'intensité de l'activité, une « carrière ludique » ancienne est corrélée à l'existence d'une vie culturelle « institutionnalisée » et soutenue.

Les sociabilités traditionnelles sont transformées par l'individualisation des parcours de vie professionnelle et socioaffective. Le jeu est recherché comme fin en soi par ses amateurs qui réservent d'autres types de loisirs à leur entourage proche. A l'image du sport en club, il s'intègre à un réseau d'affinités comparables, qui n'exclue pas la sociabilité mais privilégie l'appétence pour l'objet. Ainsi, s'il l'on a pu qualifier le jeu vidéo « d'activité collective qui se pratique souvent seul », pourrait-on voir le jeu de société comme une « activité individuelle qui peut se vivre à plusieurs » ?

Conforme aux normes de l'APA, les références bibliographiques sont regroupées en annexe et dans le corps du texte indiquées entre parenthèses (auteur, année de publication). Les références d'ordre ludographiques sont indiquées entre crochets [auteur, années de publication]. Les autres références sont indiquées en notes de bas de page.

« Entre guillemets » les citations ou traductions. *En italique* les dénominations et concepts utilisés ou forgés à dessein.

Différentes expériences sociales amènent différentes manières de mettre en branle l'imaginaire du jeu chez les enfants comme chez les adultes (Postic, 1989 ; Francblu, 2018). Il s'agirait d'identifier différentes pratiques dans l'espace social et d'aborder le loisir en tant qu'il est socialement déterminé et socialement déterminant. Savoir si le jeu moderne est du goût de catégories sociales spécifiques ou au contraire lieu de rencontre d'acteurs aux positions, aux expériences et aux trajectoires différentes est une piste de recherche aujourd'hui prometteuse.

Mais nous aborderons le jeu de société à la fois comme produit culturel et comme objet sociotechnique, support signifiant (le *simulant*) d'un signifié (le *simulé*), situé à l'intersection de la production culturelle et des imaginaires collectifs et individuels, en somme des représentations sociales de ses différents publics. Car si le jeu de société est comme toute pratique culturelle, inscrit dans un espace social de goûts et de valeurs, en quoi l'activité ludique comme loisir culturel est-elle différenciée et différenciatrice ?

Le jeu est-il abordé comme un produit de consommation ou comme une pratique culturelle ? Quelles sont les motivations diverses qui animent ses amateurs ? Quel est le rôle respectif de la coopération et de la compétition, du plaisir et de la stratégie, de la notion d'épreuve et de celle d'imaginaire (Caïra, 2018) dans l'attrance des individus pour tel ou tel jeu, telle ou telle pratique, tel ou tel espace de socialisation ludique ? La topique du développement de compétences sociales ou cognitives à travers le jeu s'exprime aussi dans la formation d'adultes, ou dans les représentations liées au « développement personnel ». En entreprise, le jeu est utilisé pour souder le groupe. Quelle fonction occupe le jeu dans les stratégies des personnes en matière de recherche de lien social ? Qu'est-ce que révèlent ces représentations ? Quelle vision « utilitariste » du jeu la recherche d'une « légitimité sociale » révèle-t-elle ?

Aux Etats-Unis, Paul Booth (2020) s'y est essayé récemment à identifier les adeptes du jeu de société dans l'espace social, dans un livre à paraître dont nous reprenons les premières conclusions empiriques qu'il partage sur son site. En France, le laboratoire Experice a conduit une enquête dont les conclusions seront a priori livrées à l'occasion du Festival International du Jeu de Cannes en février 2020. Ceci dit, Vincent Berry fait part d'un certain nombre de données sur les caractérisations sociodémographiques des joueurs dans un article publié dans le dossier « Jouer ? » du *RLPE* n°300 (Berry, 2018). Ce n'est pas tout à fait la lignée dans laquelle nous envisageons l'analyse du phénomène ludique et de son incarnation - ses représentations, ses mises en œuvre - chez les joueurs.

Nous envisageons la pratique du jeu comme n'importe quelle autre pratique culturelle. S'il est difficile d'identifier des joueurs comme il est difficile d'identifier des « spectateurs de cinéma », des lecteurs ou des « regardeurs de télévision », il s'agit plutôt de s'intéresser à la manière dont on joue, en fonction des espaces sociaux, des attentes ou des environnements professionnels, familiaux, etc. Comment en effet caractériser « les joueurs légitimes » sur lesquels une étude quantitative pourrait être menée ? Qui peut définir les individus fondés à composer l'échantillon lorsqu'il s'agit d'une pratique spontanée, libre (De Singly, 2012) et somme toute relevant de comportements fort différents ? Afin de répondre à ces questions, il va être nécessaire d'explorer la « boîte noire » de l'objet ludique, de comprendre ses mécanismes et finitions variés, et de tenter de décrire de l'intérieur son public, aussi nombreux qu'hétérogène.

I. UN CHAMP ENCORE PEU ETUDIÉ

Le jeu de l'enfant fait l'objet de nombreux travaux en sciences sociales (par exemple, Maso-Tallière, 2005); d'autant que le débat public s'intéresse de près aux questions liées à l'épanouissement de l'enfant ou à l'apport éducatif du jeu. Un processus de légitimation se manifeste en effet à travers les guides et manuels consacrés à l'éducation qui dédient des chapitres à la place du jeu (De Gaulejac, 2011, Fabre, Gohier, 2015). Les recherches décomposant « hiérarchiquement et génétiquement les compétences fonctionnelles, cognitives, sociales développées » sont mobilisées pour « inventer des jeux éducatifs performants qu'on veut adaptés aux différentes compétences requises socialement » (Gaussot, 2002).

Alors que le jeu de société prend une place grandissante dans les pratiques de loisirs (Berry, 2018) ainsi que dans l'industrie culturelle (Brougère, 2003 ; Dauphragne, 2010), force est de reconnaître le peu de place en sciences sociales pour l'analyse du contenu culturel. Pour Coavoux & Gerber (2016), trois éléments de la pratique ludique ne sont « presque jamais réunies » au sein des études qui vont mettre la focale sur le jeu vidéo, sur les pratiques juvéniles ou sur le « jeu sérieux » :

- le support analogique
- la pratique adulte (ou non spécifique à l'enfance)
- le cadre du loisir.

La conférence organisée par le Game in Lab du groupe Asmodee Research, à la rentrée 2019, est consacrée aux vertus sociales du jeu et les projets de recherche financés cette même année concernent l'approche « métacognitive » en « orthopédagogie » ou les « projets d'interaction homme-machine »¹. Le colloque de Calenda, organisé en mars 2020 par l'Université Bordeaux Montaigne², aura pour thème « le jeu, entre familles et institutions ».

Le monde de la recherche reste donc loin d'aborder le jeu (analogique) comme pratique culturelle (adulte) et dans sa dimension expérientielle. En dépit de la volonté de « sortir le jeu du carcan de l'enfance » (affiché par exemple lors du Festival International du Jeu de Cannes en février 2019), aborder la question sous l'angle de la socialisation réduit l'objet ludique à un outil éducatif ou à un instrument de « lien social ».

1. Heuristique et éléments taxinomiques

Car les auteurs décrivent « l'engagement des adultes dans des sociabilités électives » au travers du jeu de société moderne. Celui-ci développe une dimension « mécanique et narrative » qui répond à « l'exigence simultanée d'une tension compétitive et d'une sociabilité » (Barbier, 2012). Ce sont précisément ces dimensions qui composent notre angle de recherche, considérant l'expérience ludique comparable à l'expérience littéraire ou cinématographique, et l'objet jeu comme un produit culturel comme l'est roman ou l'œuvre cinématographique. A ce titre, le fond et la forme d'une œuvre ludique, le *signifiant* et le *signifié* de ses mécaniques, *proceduralités* et univers diégétiques peuvent faire l'objet d'une analyse sociotechnique, comparable à l'analyse cinématographique ou littéraire.

Le « jeu de table » traditionnel permet un apprentissage des conditions de manipulation du matériel (pions, plateau, cartes) en dehors du cadre de la partie, voire en absence de ce

¹ <https://www.game-in-lab.org/>

² <https://calenda.org/657422>

matériel³. Inversement, la détention (de l'échiquier, du jeu de cartes...) détermine peu la manière dont on les utilise, variable selon les époques et les milieux.

Dans le cadre de notre travail de thèse⁴, nous nous intéressons donc particulièrement aux « jeux d'édition » (Brougère, 1979), dont « la diffusion commerciale n'est pas un caractère extérieur au jeu mais intrinsèquement lié à ce qu'il est ». L'inséparabilité du dispositif matériel et de ses règles d'utilisation décrit assez bien la conception des jeux modernes, « solidaires de leur forme de distribution [...] et c'est là leur caractère fondamental, leurs règles ne sont pas transmissibles isolément du matériel complexe dont elles donnent les conditions de manipulation ».

C'est pour cette raison que les appellations « jeu d'édition » ou « jeu de règles »⁵ seront utilisées sans distinction faite avec l'expression générique de « jeu de société ». Terme qui englobe les différents types de pratiques, jeu de rôles, cartes à collectionner, ainsi que celle du jeu de plateau dont seule l'acceptation anglophone « boardgame » recouvre *suffisamment* notre champ.

Nous positionnons donc notre objet en glissant au sens métonymique sur l'idée de Montaigne selon laquelle « le jeu des enfants, ce n'est pas du jeu ». Si Montaigne constate que pour l'enfant, l'illusion et la réalité fusionnent dans la pratique ludique, situant son activité ni dans le registre de vrai, ni dans le registre du faux⁶, il s'agit pour nous de considérer le jeu comme expérience de fiction assumée, expérience illusoire (*il-ludique*, *il-lusio*) située en-dehors de la réalité et volontairement consentie ; la différenciation du cadre fictif, du cadre des règles et du cadre réel fait alors l'objet d'un contrat, même si parfois, les joueurs *jouent à jouer*, c'est-à-dire jouent à jouer comme des enfants ou « se prennent au jeu ». On ne parlera donc pas ici, du jeu de l'enfant (de l'attitude ludique spécifique à l'enfance), ni du jeu pathologique qui relève d'une certaine confusion entre les strates de réalité.

2. Le cadre de notre recherche

Dans notre travail de thèse nous abordons le jeu de société à la fois comme produit culturel et comme support signifiant (le simulant) d'un signifié (le simulé).

Un premier angle de recherche est celui de l'identification et de la différenciation dans les espaces sociaux des différentes pratiques ludiques, de leur cadre ou de leurs contextes, familiaux, professionnels, en relation avec les contenus culturels ou les pratiques de loisirs qui lui sont associés. Nous nous appuyons pour ce faire sur une enquête exploratoire menée dans le cadre d'un partenariat avec l'association L'Assoce, acteur majeur du monde ludique parisien, et pour lequel l'organisation a obtenu un financement du GIS Jeu & Société en 2018. Il s'agit dans le présent article de présenter les premiers résultats de cette enquête sur la structuration des pratiques ludiques chez les joueurs auto-identifiés (en France et ailleurs dans le monde).

Ce travail exploratoire nous permettra par la suite de comprendre la pratique ludique moderne dans ses aspects « sémiotiques », au sens donné par Caïra (2016) pour désigner l'articulation entre une esthétique axiomatique (le simulant) et une esthétique mimétique (le simulé) ; ou par Genvo

³ Un jeu comme le Monopoly peut être ainsi perçu comme « jeu traditionnel », celui-ci se pratiquant chez les enfants à partir de règles spontanées, parfois improvisées, variables d'un groupe à l'autre (Francblu, 2018). Ce type de pratique pourrait donc être exclu *a priori* de notre champ qui concerne le jeu de société moderne, de même qu'il est exclu du champ du « hobby » par les « hobby gamers » (colloque « Le jeu de société moderne : de Catane à Unlock, quelle évolution, quel futur ? », Centre ludique de Boulogne Billancourt, 2019). Mais, nous le verrons, c'est par les joueurs eux-mêmes qu'il est exclu du champ, le Monopoly représentant un très faible pourcentage des pratiques de jeux spontanément déclarées.

⁴ Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication réalisée au CREM (Centre de recherche sur les médiations), Ecole Doctorale Fernand Braudel - Humanités Nouvelles sous la direction du Pr. Sébastien Genvo, Université de Lorraine.

⁵ Ce dernier est issu de la classification ESAR utilisé par les ludothécaires.

⁶ Ni dans le domaine de l'intériorité, ni dans le domaine de l'extériorité, il anticipe par-là en quelques sortes la topique de l'aire intermédiaire d'expérience.

(2009) comme relation à un objet culturel à dimension interfaciale. Ce cadre nous permettra en effet de voir le dispositif ludique comme message dans un système communicationnel, dont l'affordance ne peut être comprise que dans un contexte de perception sociale du dispositif, de son environnement et de son usage.

II. METHODOLOGIE

1. Recherche préalable

L'intérêt de se pencher sur les contenus expérientiels est souligné par Isabelle Danic (2011), qui constate à quel point les représentations du jeu sont traversées par les rapports sociaux d'âge, de sexe, de classe, d'origine ethnique. L'univers fictionnel de référence de chaque groupe se développe à travers les identifications opérées par les individus en se rapprochant de leurs semblables et en se différenciant des autres par incorporation des catégorisations.

Certains milieux sociaux considéreraient jeux et fiction comme « frivoles, voire stériles » (Gaussot, 2002). Quelle est la nature de l'inégalité face au jeu ? S'accompagne-t-elle de sociabilités électives et de stratégies de différenciation ou est-elle associée à d'autres pratiques culturelles ?

C'est donc bien une approche par la « différenciation sociale » (Lignier, Loumba et Renahy, 2012) de l'activité ludique que nous voulons opérer. Pourquoi en fonction de leurs identités sociales les publics vont-ils adhérer à une mécanique, un mode d'engagement, un style narratif ou connaître un certain état de « flow » (Csikszentmihalyi, 2008) ?

La première phase de notre recherche s'articule autour d'une enquête exploratoire s'appuyant sur des catégorisations issues à la fois de la littérature, de notre expérience du champ comme de ce que nommerons « les théories naïves du jeu ». Ces « théories naïves » se manifestent sur les réseaux sociaux, sites, magazines spécialisés autant que lors de discussions entre joueurs. Par chance peut-être, les pratiquants du jeu de société moderne font souvent montre d'une grande volonté à théoriser, élaborer, expliciter leur pratique ainsi qu'à analyser les différentes catégories, de cadres de jeu qu'ils rencontrent. Ces « théories » concernent aussi bien la classification des jeux d'un point de vue ludothéconomique⁷, le type de plaisir recherché ou suscité⁸, la définition des différentes modalités de simulation mises en œuvre⁹. Elles nous seront utiles, tout comme la littérature scientifique, restreinte mais précise sur le sujet, pour définir les catégories de perception sur lesquelles s'appuie notre questionnaire.

2. Terrain et posture

Notre terrain de recherche empirique est constitué dans une large part du cadre proposé par l'organisme L'Assoce, où nous occupons la position d'observateur participant durant dix mois à raison de vingt heures par semaine.

⁷ Par exemple : www.videoregles.net

⁸ www.gusandco.net

⁹ www.500nuancesdegeek.fr

Organisme à double dimension (associative et entrepreneuriale), L'Assoce a été fondée par des médiateurs culturels, des sociologues, des psychologues et des professionnels des questions éducatives (éducateurs, animateurs socioculturels, conseillers d'éducation) dans l'optique d'opérer une synergie, une mise en réseau de moyens humains et matériels. D'après ses statuts, il a vocation à développer l'action et la réflexion en médiation culturelle par la mise en place de dispositifs originaux dans le champ culturel, social et éducatif à l'échelle locale – les 17^e et 18^e arrondissements dans le nord de Paris. L'organisme recense un public d'un millier de membres, dont une centaine sont des « joueurs passionnés » et met en relation des dizaines d'acteurs professionnels. Il inscrit son action dans des territoires aux profils variés du nord-ouest de la capitale et existe à travers trois types d'actions :

- L'accompagnement des projets culturels des publics sur le territoire, des partenaires et des institutions, la réalisation de diagnostics et l'expertise en matière socioéducative ;
- L'organisation d'activités dans ses propres locaux : l'association mène plusieurs ateliers permanents de création artistique en lien avec des professionnels de la culture ; elle est gérante d'un espace ludothèque-café-jeux ouvert quatre jours par semaine ainsi que d'une « ludothèque de plein air » située dans un grand parc public du nord-ouest de la capitale ;
- L'organisation d'actions de médiation, d'événements et de manifestations culturelles.

Ces actions s'articulent autour de deux pôles qui sont autant de domaines d'entrée pour son public :

- Le pôle « Créathèque » accompagne les projets et organise autant d'événements artistiques et culturels ;
- Le pôle « Ludothèque » regroupe un café-jeu-boutique organisant de nombreuses manifestations ludiques (soirées, jeux d'évasion...) et gère une ludothèque de plein air installée au Parc Martin Luther King (Paris 17^e).

La plupart du temps observateur participant, notre position sera parfois substituée à celle de participant observateur (Bastien, 2007, Delville, 2018). Mais ce positionnement sera toujours, dans les recueils de données, élaborée et explicitée, de manière à dégager les résultats empiriques de la manière dont nous aurions pu les impacter.

L'organisme entretient une approche originale de l'implication de son public dans des projets pluridimensionnels : L'Assoce entend développer une certaine expertise des questions liées aux capacités réflexives de ses publics. Notre approche se propose donc de poser le jeu d'édition, tel qu'il se pratique sur ce terrain (20h d'ouverture hebdomadaire des locaux et 10h d'ouverture dans le parc) comme un « analyseur pertinent »¹⁰ des pratiques ludiques contemporaines.

Notre démarche expérimentale en effet faite de subjectivité, de notre histoire passée et présente. Mais c'est cette subjectivité que nous nous efforçons de dompter, de prendre en compte et de mettre à distance. Le jeu en lui-même est une expérience sociale, une expérience physique, mais également une expérience scientifique concrète. Le réel est en effet notre terrain de recherche, notre laboratoire d'expérimentation, et l'objectivité ne peut être approchée que de façon tangentielle. Le terrain qui s'offre à nous fait figure de laboratoire, mais aussi d'espace d'expérimentation. Notre approche est donc aussi physique car ancrée dans l'action.

3. Enquêter sur les joueurs

A partir de notre enquête exploratoire, nous avons donc construit une étude quantitative par questionnaire dont la passation s'est déroulée durant le printemps et l'été 2019. Comme le formalise De Singly (2012), le questionnaire aborde dans un premier temps la pratique étudiée, la pratique ludique, avant d'analyser les autres pratiques culturelles avec lesquelles des covariations peuvent

¹⁰ Au sens proposé par Besse-Patin (2012).

être recherchées. Il ne s'agit pas de caractériser les joueurs par rapport à une population de référence, mais identifier des joueurs par rapport à d'autres joueurs, des manières de jouer par rapport à d'autres manières de jouer. Nous analysons leurs profils sociaux, dégagant ainsi leurs trajectoires sociales, qui seront abordées comme variables déterminantes de différentes visions du ludique, par exemple en analysant la densité de pratique en fonction des diverses variables sociologiques, en confrontant le type de jeux choisis en fonction du contexte socio-familial.

Nous avons procédé alors ce que la sociologie définit comme « échantillonnage spontané ». Les répondants potentiels à notre enquête constituent un « public » (Boltansky & Maldidier, 1977). Les pratiques qui nous intéressent ne sont « ni permanentes, ni limitées, ni coercitives » et ne constituent pas un modèle en soi. Elles n'ont pas vocation à être comparées à un modèle de référence. Au contraire, il s'agit de prendre en compte la subjectivité des volontaires dont on cherche à étudier les goûts et la trajectoire. C'est au sein de ce groupe défini *sui generis*, par les pratiquants eux-mêmes, que nous procéderons à une comparaison systématique des corrélations et des variations observées.

Qui sont les joueurs de « jeux de société » ? Il s'agira d'interroger les logiques d'identification sociale – âge, genre, milieu social, diplôme, situation géographique – de pratiques qui peuvent être fort différentes. Comment est conçu un dispositif jouable ? Comment articuler l'intelligibilité d'un mécanisme à l'immersion fictionnelle qu'il propose ? Comment est perçue une situation ludique ? Comment être joueur ? Quelles sont les différentes attitudes mobilisées, les différentes motivations ?

L'intérêt sera aussi porté à l'étude des pratiques en général (en famille, entre pairs, entre collègues) en interrogeant leur fonction, sociale, culturelle ou éducative. Il s'agirait alors de s'interroger sur la place du jeu de société dans les loisirs et les pratiques culturelles, plus généralement dans la vie quotidienne. Y a-t-il des différences entre un loisir culturel pratiqué dans le cadre de structures municipales ou associatives et un autre pratiqué dans le cadre de la famille ? Quelles attitudes les joueurs développent-ils en fonction des contextes ?

En fait, ce n'est pas nous qui avons constitué notre échantillon mais l'échantillon qui nous a constitué. En effet, on ne peut pas isoler les « amateurs de films », en revanche on peut identifier les contextes de pratique (fréquence, lieu, etc.). Il n'y a eu pour ainsi dire aucune normativité, aucun jugement a priori de ce qu'est ou n'est pas un joueur de jeu de société. Bien sûr, l'échantillon s'est constitué à partir de la fréquentation des forums, de sites physiques et de réseaux sociaux que nous avons - certain dirons arbitrairement - sélectionnés, considéré comme représentatifs. Mais ce qui nous intéresse, ce n'est pas de réifier une identité sociodémographique d'une cohorte aux contours mouvant, fluctuante, et aux identités comme toute fort diverses. Ce qui nous intéresse, c'est de caractériser, de l'intérieur, l'évolution, l'agencement, bref la structuration dynamique des pratiques, des profils les uns par rapport aux autres.

Etudier la pratique de l'intérieur nous amènera, par la suite de notre travail de thèse, à ouvrir la boîte noire de l'objet ludique, à l'analyser enfin, comme les sciences du cinéma ou les études littéraires analysent leurs œuvres quand les médias se limitent à en décrire les aspects - il n'est pas aujourd'hui de semaine sans que nous ne tombions sur un article consacré au « boom des jeux de société », à la « folie des bars à jeux » ou sur les « meilleurs jeux de société pour adultes ». Il s'agit de se concentrer non son rôle (social, éducatif...) ou sur sa place (économique...) dans la société mais en tant qu'articulation d'une forme et d'un fond, d'une technique narrative, graphique, mécanique, et d'un propos autorial. (???)

En fin de compte, il est question de passer d'un « qui sont les joueurs de société par rapport à la société », d'un « à quoi servent les jeux de société » à un « comment jouent les joueurs », et « comment fonctionne tel ou tel jeu, que raconte-t-il de l'auteur et du joueur ?... »¹¹. Nous présentons ici les premiers résultats de cette recherche. En septembre, 672 questionnaires avaient été renseignés. Leur analyse statistique par le biais du logiciel Xlstat doit nous amener à identifier les joueurs et situer différentes pratiques dans l'espace social.

¹¹ Pour autant, la potentialité R&D d'une telle démarche est évidente : il s'agit, pour les acteurs du secteur, d'identifier ce qui fonctionne, comment et avec quel type de public...

III. SOCIODEMOGRAPHIE DU JOUEUR

Berry (2018) soutient que « l'engouement pour le jeu de société en France » se manifeste depuis le milieu des années 1990, à travers « des pratiques toujours plus nombreuses » dans un contexte d'une « offre ludique » qui se développe dans de nombreux domaines de la vie sociale : 75% des français déclareraient avoir joué à un jeu de société en 2015 contre 84% aujourd'hui. Ainsi, une « large majorité des Français jouent, mais de façon très occasionnelle, entre adultes ou en famille, à des titres relativement anciens. Ils ne s'intéressent et ne connaissent que peu les nouveautés et n'accordent à cette pratique ludique qu'une faible valeur sociale et culturelle ». Mais si la plupart des adultes aujourd'hui sont joueurs, l'engouement pour le jeu de société moderne représente une pratique de niche qui concerne « une frange de la population française grandissante mais limitée : des adultes, diplômés, passionnés par les mondes fictionnels et les loisirs ».¹²

D'après cette étude, « malgré la profusion de nouveaux jeux, le *Monopoly*, les *Petits chevaux*, le *Uno*, le *Scrabble*, les *Dames* ou la *Belote* restent très largement en tête aussi bien en termes de pratiques que de notoriété. ». Seule une minorité de Français consacrent une partie conséquente de leur temps de loisir au jeu de société moderne : une frange restreinte mais en augmentation de Français qui « consultent une presse spécialisée, se rendent aux festivals et conventions et défendent le jeu de société comme un bien culturel d'une grande valeur ». Aujourd'hui 10% des Français joueraient tous les mois, 6% toutes les semaines. Le positionnement du jeu de société contemporain dans le paysage des loisirs reste marginal mais en passe de « s'imposer de façon durable dans les pratiques culturelles » (Berry, 2018).

Il nous semble pourtant, lorsque l'on cherche à ouvrir cette *boîte noire*, que le jeu moderne représente autre chose que la « partie émergée de l'iceberg » d'une pratique encore sclérosée autour des jeux populaires au succès établi. Notre échantillon spontané, à la question du jeu de société, répond des pratiques modernes (ludothèques, soirées-jeux entre adultes, bars-à-jeux) et par des titres majoritairement affiliés au jeu de plateau contemporain.

Bref, pour la frange de la population qui déclare jouer, la frange de la population qui s'estime légitime à répondre à une enquête sur les « joueurs de jeux de société », ce loisir se confond avec celui du jeu « moderne », quand bien même leur pratique se marie avec celle d'autres types de pratiques plus traditionnelles (dames, échecs, jeux d'adresse...) ou avec des pratiques « de niche » (jeu de cartes à collectionner, jeux de rôles papier ou en ligne...).

Le *Monopoly* est cité à deux reprises en tant que jeu pratiqué cette année (0,3%), *La Bonne paye* une fois (0,15%), la *Belote* 6 fois (0,9%), le *Tarot* 4 fois (0,6%). Alors que des titres comme *Terraforming Mars* 38 fois (5,6%), *Seven Wonders* 26 fois, *Le 7^e Continent* 19 fois, *Azul* 17 fois, *Pandemic* ou *Codenames* 14 fois, *Splendor* ou *Carcassonne* 13, *Scythe* 10 fois, *Kingdomino* 11 fois, *Dixit*, *Catane* et *Abyss* 7 fois.

Parler du jeu de société, c'est donc parler du jeu moderne, du *boardgame*, du « jeu d'édition », et nous ne serons pas infondés à ne pas considérer cette activité comme la partie émergée d'un iceberg fait de « pratiques profanes » et de « titres indécrottables », mais à considérer la pratique du jeu moderne comme l'iceberg dont la partie émergée, plus commerciale et « grand public », est en effet la plus visible.

Difficile dans ces conditions d'identifier le joueur, d'isoler un profil. Ce que nous avons cherché à faire, c'est au contraire d'identifier des manières de jouer, et des profils de joueurs, d'étudier ce qui change et ce qui est stable, ce qui est corrélé et ce qui s'oppose.

¹² « Cependant, cette population pratique et défend activement ce loisir, milite pour sa reconnaissance et son développement au point de le transformer en objet culturel à part entière [...] devenu objet de prix, de récompenses et de critiques savantes, le jeu de société est en passe de « faire culture » »

1. Une seule et unique variable caractérisant l'échantillon

La première constatation est **qu'il n'y a aucune corrélation significative** entre quatre variables quantitatives principales qui nous avons testées par régression linéaire et analyse de la variance (ANOVA) : le temps de pratique ludique quantifié en heures par semaines, l'ancienneté de la pratique ludique, l'âge et le niveau de diplôme. Aucune corrélation non plus entre la régularité de la pratique, l'ancienneté de la passion ludique et les variables sociodémographiques telles que le groupe socioprofessionnel, l'état matrimonial, les enfants et leur présence ou non à domicile.

En d'autres termes, l'échantillon spontanément déclaré ne joue pas plus, ni moins, avec l'âge. Il ne joue pas plus, ni moins, en avançant dans sa « carrière ludique ». Les jeunes ne jouent pas plus (ni moins) que les moins jeunes, les plus diplômés ne jouent pas plus (ni moins) que les non diplômés, ni depuis plus longtemps, ni depuis moins longtemps. Le fait d'être marié, célibataire, divorcé, pacsé, d'avoir des enfants qui vivent à domicile tout ou une partie du temps n'impacte ni sur le temps de pratique hebdomadaire moyenne, ni sur le développement d'une passion sur le long terme.

La seule variable significative qu'il est possible d'isoler lorsqu'on étudie la temporalité avec laquelle les individus s'adonnent à la pratique ludique est le sexe. Les hommes jouent plus que les femmes. Comme le constatent tous les auteurs qui tentent de décrire de l'extérieur notre fameuse « boîte noire », le jeu de société est une pratique très majoritairement masculine, mais l'effet de sélection du recrutement des répondants peut être trompeur : les femmes vont-elles aussi spontanément s'identifier comme représentantes légitimes, comme parties légitimes à constituer l'échantillon ? Toujours dans cette optique d'observer de l'intérieur, ce qui nous intéressera alors est d'observer comment évolue la pratique. Nous observons alors que plus le joueur joue, plus la probabilité est faible qu'il soit une femme. Plus on observe des temps de pratique élevés et ancrés dans le temps, moins grande est la proportion de femmes. En termes statistiques, la modalité « homme » explique une partie significative ($p < 0,05$) de la variable « temps de pratique hebdomadaire » ; ainsi qu'une partie significative de la variable « ancienneté de la pratique ». Il est nombre de femmes dans les pratiques déclarées comme plus irrégulières, ou encore récentes, leur nombre baisse lorsqu'on va dans des pratiques plus soutenues ou plus ancrées dans le temps. Ce qui va nous intéresser, à ce niveau, est donc comment la structuration des pratiques se transforme avec le temps, avec l'espace social dans lequel s'inscrit le joueur.

2. Types de jeux et variables sociodémographiques

En « entrant dans la boîte », on peut donc conjecturer que si le jeu de société a longtemps été une pratique très majoritairement masculine, son essor actuel va de pair avec une homogénéisation, de sorte que parmi les joueurs les plus récents les femmes sont plus représentées, voire dans certains cas, en proportion significativement supérieure.

Nous avons interrogé les joueurs sur les types de jeux de société qu'ils pratiquent : le jeu de plateau (codé JDP), le jeu de rôles (codé JDR), le jeu de figurines et le wargame (codé FIG), le jeu d'ambiance, « party-game », jeu « apéro » (codé AMB), le jeu de coopération (codé COOP), le jeu de cartes à collectionner ou le jeu de cartes évolutif (JCE), le jeu traditionnel (cartes, échecs, dames, codé TRAD). La réponse, fermée, acceptait un choix multiple et sans limitation. Une réponse ouverte nous a permis de répertorier plusieurs types de jeux non prévus, dont nous avons regroupé les itérations significatives en trois groupes. Ce recodage s'est également appuyé sur l'évocation de ces types de jeux dans les questions sur les loisirs ou sur les pratiques culturelles objectivées (questions 2.A.1., 2.B.1, 2.B.2.).

Le jeu de rôles <i>grandeur nature</i> , <i>escape games</i> , <i>killers</i> et <i>murder parties</i> . Nous avons codé ESC ces jeux qui mettent en scène le corps des joueurs dans un contexte de simulation poussée.
Le jeu vidéo, que nous avons codé JV.
Les jeux d'adresse tels que le <i>möllky</i> , le bowling, à la frontière du jeu sportif, ainsi que les jeux géants (« air hockey », billard japonais...). Nous avons codé ADD une telle pratique.

En effet, si on s'intéresse aux types de jeux pratiqués, on constate une corrélation significative ($p < 0,05$) entre le sexe et la probabilité de réponse positive à la question de la pratique du jeu de rôles, de l'*escape game* et autres formes de *jeux grandeur nature*, du *jeu d'ambiance*, ou *party game*, du *wargame* ou *jeu de figurine* ; des jeux « traditionnels » tels que les jeux de cartes ou les jeux de stratégie (échecs, dames, go...) ; des *jeux coopératifs* en général ; des *jeux de cartes évolutifs* ou des *jeux de cartes à collectionner* (JCE/JCC) ; ainsi que du jeu vidéo et du *jeu d'adresse* (bowling, billard, « jeux en bois » et « jeux géants »...), modalités recodées d'après les réponses du fait d'avoir été largement citées comme « jeux de société » par l'échantillon.

Plus masculin que la moyenne (<i>très significatif</i>)	Ni plus masculin, ni plus féminin	Plus féminin que la moyenne (<i>très significatif</i>)
Jeu de rôles	Jeu de coopération	<i>Escape games</i>
<i>Wargame</i> et jeu de figurine		Jeu d'ambiance, <i>party games</i>
Jeu vidéo		Jeu traditionnel
Jeu d'adresse		
JCE/JCC		

En définitive, les pratiques de niche ou les plus « geek » restent encore largement masculines alors que les jeux propices à une « entrée » dans le monde du jeu moderne, et on le verra, associées à un « début de carrière ludique » sont relativement plus féminisées.

Seconde et dernière variable sociodémographique dont les modalités expliquent une partie significative de la variabilité des pratiques, le statut matrimonial et parental est impliqué dans l'explication des variables dépendantes : jeu traditionnel, jeu d'adresse, jeu vidéo. Les joueurs de jeux d'adresse ont significativement moins d'enfant que l'ensemble de l'échantillon, et la part des enfants résidant au domicile du joueur est significativement moindre. Comme relevé par Covaux et Gerber (2016), la pratique du jeu vidéo n'est pas de celles qui se partagent en famille. Les joueurs de jeux d'adresse, eux, sont significativement moins souvent parents que l'ensemble de l'échantillon. Il s'agit dans les deux cas de pratiques, on le verra, concernant prioritairement les jeunes joueurs, ce qui explique la plupart des résultats, mise à part le fait que les joueurs, parents, de jeu vidéo vient moins souvent avec ces enfants.

Le sexe n'est pas la seule variable à exercer une influence sur les modalités proposées quant à la pratique de tel ou tel type de jeu. En procédant à une régression linéaire systématique posant la réponse de chaque individu comme variable dépendante et l'âge, le niveau de diplôme, le temps hebdomadaire et l'ancienneté de la pratique, on observe les corrélations dont le degré de significativité est au moins supérieur à 95%.

La pratique du jeu de figurines ou *wargame* augmente avec l'âge ($r^2=0,015$), avec le temps hebdomadaire et l'ancienneté de la pratique ($r^2=0,012$). C'est le seul type dont la fréquence diminue avec le niveau de diplôme ($r^2=0,024$). La pratique du jeu de rôles augmente avec le temps hebdomadaire et l'ancienneté de la pratique ($r^2=0,012$). C'est un type plus ancré chez les plus anciens de joueurs ($r^2=0,027$).

Les jeux traditionnels se retrouve principalement chez les joueurs les plus anciens ($r^2=0,016$) mais paradoxalement les plus jeunes ($r^2=0,020$). On peut penser que les joueurs d'échecs déclarés, par exemple, pratiquent depuis leur enfance (depuis souvent plus de 10 ans), mais cela reste un public assez jeune comparé à la moyenne des joueurs de jeu de société modernes. En effet c'est une pratique qui diminue alors que l'intensité de pratique la augmente ($r^2=0,05$).

La pratique du JCE/JCC augmente avec le temps de pratique, sans être dépendante d'autres types de variable ($r^2=0,022$).

Jeu de coopération, jeu vidéo et jeu d'adresse sont des pratiques plus importantes à mesure qu'on observe des fractions de plus en plus jeunes de notre échantillon ($r^2=0,016$; $r^2=0,020$; $r^2=0,022$). C'est encore plus vrai pour ce qui est du jeu d'ambiance ou *party game* ($r^2=0,033$).

	Pratique diminuant avec l'âge et l'intensité mais plus ancrée	Pratique diminuant avec l'âge	Modalité indépendante	Pratique augmentant avec l'intensité	Pratique augmentant avec l'intensité et l'ancienneté	Augmentant aussi avec l'âge et diminuant avec le diplôme
Plutôt masculin		Jeu d'adresse Jeu vidéo		JCE/JCC	Jeu de rôles	Jeu de figurines et <i>wargame</i>
Modalité indépendante du sexe		Jeu de coopération				
Plutôt féminin	Jeu traditionnel	Jeu d'ambiance, <i>party games</i>	<i>Escape games</i> , <i>grandeurs nature</i>			

Rappelons que notre questionnaire sélectionne d'entrée les individus qui déclarent jouer au jeu de société. La pratique du jeu vidéo, par exemple, de l'*escape game* ou du *wargame*, assimilée à celle du jeu de société par leurs amateurs, est associée dans une très grande majorité à la pratique du jeu de plateau. En effet, cette modalité est citée comme « pratique » dans 658 cas sur 672, soit chez 97,9% de l'échantillon. Dans la moitié des cas, les personnes répondant « non » à la question de la pratique du jeu de plateau citent des jeux qui, s'ils ne contiennent en effet pas de plateau, rentrent aisément dans la catégorie des *boardgames* : *Uno*, *Quarto*, *Mice and Mystics*, *Croque carotte*, *Aeon's End*, *Fuji*, *Bandido*, *Strike*.

Le pourcent restant relève des rôlistes ou des joueurs de jeux d'extérieur. Le jeu de plateau représente donc une appellation communément acceptée pour désigner la pratique du jeu de société moderne. Comme on l'a vu, le terme recouvre la pratique du jeu de société en général, du moins pour les personnes qui disent s'y adonner aujourd'hui.

C'est la raison pour laquelle nous n'avons pas intégré la modalité dans les tests de corrélation ci-dessus. 99% de notre échantillon joue au jeu de plateau, simplement cette pratique est associée, de manière plus ou moins importante à des pratiques de genres différents :

* A des pratiques qui peuvent être parallèles (jeux d'adresse, jeu vidéo, jeu de figurines), ou intégrées au jeu de société lui-même : nombre de jeu de plateau contiennent une dimension vidéoludique (application gérant le jeu, épreuves en réalité virtuelle...), de grandeur nature, d'activités d'adresse (jeux de pichenettes, jeux de réflexes...). Nombre de jeux de plateau intègrent une part de jeu de rôles ou de gestion d'un deck de cartes évolutif (le *deckbuilding*), ou sont à la frontière d'autres genres (notamment les jeux d'évasion sur table, conçues comme des expériences d'*escape games* à base de cartes, ou les jeux de plateau mettant en scène des figurines à la manière des *wargames*).

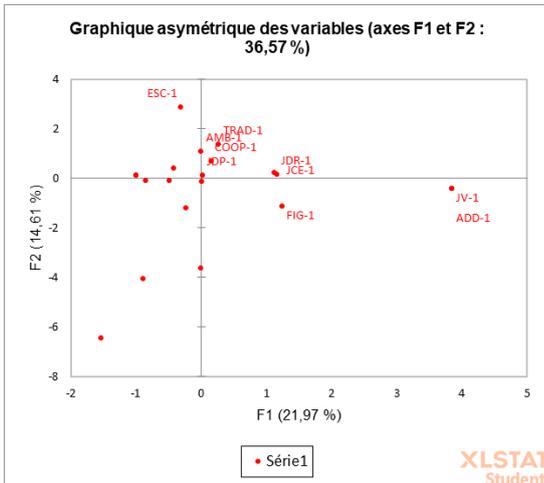
* D'autres modalités du jeu sont des « dimensions » du jeu de plateau, comme la dimension « coopérative », la dimension « d'ambiance », la dimension « traditionnelle », permettant de préciser de quel type de *boardgame* il s'agit.

3. Proximités de pratiques

Quelles sont les pratiques fréquemment associées et comment ces associations évoluent-elles en fonction des diverses variables sociodémographiques ?

Tenant d'identifier différents profils de joueurs, de manière à pouvoir affiner l'analyse des corrélations par la suite, nous avons dans un premier temps cherché à savoir quelles pratiques

allaient avec quelles autres. C'est-à-dire que nous avons cherché les covariations observables dans les réponses aux différentes modalités. Nous avons pour ce faire procédé à plusieurs traitements statistiques dont une *Analyse des Correspondance Multiples* basée sur le codage binaire des réponses au sein de chaque observation. 36,57% des variations entre les fréquences de réponse positive pour chaque modalité s'expriment dans le plan factoriel suivant ci-contre.



Plusieurs ensembles de pratiques semblent dégager de nettes correspondances. Il ne s'agit pas de dire par exemple que les joueurs de JV et de ADD ne jouent pas aux jeux de plateau ou de coopération, il s'agit de voir que ces pratiques vont plus souvent de pair que le contraire :

- Un premier groupe est constitué par la pratique du JDP, du COOP, du AMB, du TRAD. La pratique de FIG, de JV, du ADD et du ESC sont à la périphérie de ce corps principal.
- JV et ADD sont des pratiques qui sont très largement associées chez les répondants, c'est-à-dire que les probabilités d'une réponse identique à ces deux questions varient concomitamment.

- ESC est une pratique à part, avec une trajectoire JDP-COOP-AMB-TRAD : la fréquence de cette pratique est difficilement assimilable à d'autres fréquences de pratiques

- chez un individu donné, la probabilité de pratique du JDR et la probabilité de pratique du JCE sont proches, et relativement éloignées de la probabilité de pratique du JV d'une part, et du COOP/AMB/TRAD d'autre part.

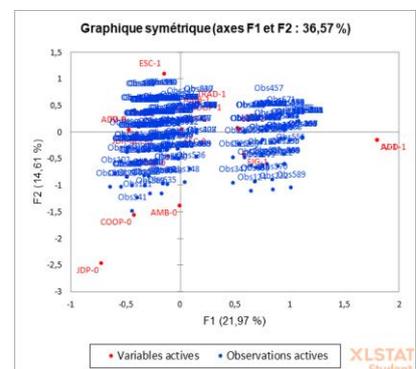
- JDR est une pratique située à équidistance du corps principal et du FIG, lui-même étant plus associé à l'ensemble JV/ADD que le corps principal.

En somme en visualisant les vecteurs on observe des *conjonctions*, d'une part entre AMB/COOP/TRAD/ESC, d'autre part entre FIG/JV/ADD/JDR/JCE et des *oppositions* entre FIG et ESC d'une part et entre NON-JDR et JV/ADD d'autre part.

Les joueurs se regroupent autour de deux ensembles d'associations courantes des pratiques, comme le montre le graphique symétrique d'un échantillon d'observations.

Le premier nuage regroupe les réponses positives quant à la pratique des jeux de plateau, *party games*, jeux de coopération, jeux traditionnels avec les jeux d'évasion avec une intensité variable suivant les échantillons observés.

Le second groupe associe la pratique des jeux de rôles, des jeux de cartes évolutifs, des jeux de figurines ou « wargames » en association plus ou moins importante avec les jeux d'adresse et les jeux vidéo. Il existe donc une légitimité à chercher à identifier des classes, ou groupes de pratiques, dans une optique exploratoire par classification ascendante hiérarchique.



En termes de pratiques spontanément déclarées, le jeu de société est l'iceberg dont les jeux plus « grand public » ne constituent que la partie émergée. En grande partie, il s'agit de jeux de plateau plus ou moins associés à des caractéristiques spécifiques (coopération, ambiance) ou à d'autres types de mécaniques ludiques (cartes à collectionner, figurines, numérique...).

Seul le sexe permet de définir les contours d'un profil générique. Mais c'est parce les amateurs historiques des pratiques « de niche » (jeu vidéo, jeu de rôle, wargames...) sont principalement

masculins, alors que les nouveaux joueurs sont aussi des joueuses. Dans cette activité en voie de démocratisation, et donc en féminisation progressive, quatre ensembles de pratiques se dégagent nettement :

- celui qui aux jeux de plateau associe la pratique des jeux vidéo ou jeux sportifs ; c'est le domaine, on l'a vu, de joueurs jeunes et significativement plutôt masculins.
- celui d'une intégration du jeu de rôles, du jeu de figurines et jeux de cartes évolutives ou à collectionner ; c'est le domaine des joueurs hommes plus assidus, plus âgés, parfois plus anciens dans leur pratique ludique.
- celui des jeux de coopération, des jeux d'ambiance et des jeux traditionnels ; largement plus féminisé, ce sont aussi des pratiques de jeunes joueurs, quand bien même leur expérience du jeu de société pourrait être plus ancienne.
- La fréquentation des *escape games* ou jeux d'évasion, ainsi que celle des *jeux de rôles grandeurs natures* (par recodage) semblent à part, ne pouvant être associée à une pratique plutôt qu'à une autre. Très féminisées, ces activités peuvent concerner des joueurs de tout âge et de toute expérience ludique.

IV. TYPOLOGIES DU JOUANT ET DU JOUÉ

Nous avons tenté de croiser la plupart des données pour que se dégagent des profils de comportement différents. Il s'agissait de manière exploratoire d'anticiper quelles variables pourraient inférer avec tels types de représentations et de comportements ludiques.

Deux méthodes se sont révélées heuristiques :

- La délimitation de « classes de pratiques »
- La délimitation de « profils de joueurs »

Il ne s'agit pas ici de grouper les individus dans des classes figées, mais d'explorer cette diversité de pratiques en construisant des profils idéaux-typiques. Ceux-ci n'ont pas vocation à définir à jamais des groupes d'individu en particulier, mais de situer des centre d'intérêt ludiques et des profils sociodémographiques. Chaque individu en particulier pouvant alors « plus ou moins » se rapprocher de tel idéal-type relatif à une caractérisation sociodémographique ou de tel idéal-type relatif à une communauté d'attraits.

Ainsi, nous exposons les résultats selon une double topique :

- **Des classes de pratiques.** Après de nombreuses tentatives de *classification ascendante hiérarchique* et de *classification par nuée dynamique*, incluant ou excluant différents types de variables, nous en arrivons à caractériser sept profils de joueurs, c'est-à-dire sept idéaux-types d'association entre jeux joués et jeux non-joués.
- **Des profils de joueurs.** Nous avons opéré une *classification ascendante hiérarchique* croisant temps de pratique (calcul heures par an transformé en pourcentage de la plus haute réponse), l'âge moyen, le diplôme du répondant (codé 0 à 10 en fonction de la nomenclature INSEE, recodage des réponses minoritaires) et l'ancienneté de la pratique.

Ces classes et profils ont été corrélés à des variables qualitatives telles que : l'état matrimonial et parental (une fois en l'état, en fois avec recodage vie seul/vie de couple) ; la présence d'enfants à domicile ; le groupe socioprofessionnel et la catégorie socioprofessionnelle (d'après la nomenclature Insee, avec à la marge un recodage des retraités, chômeurs et étudiants selon l'âge et le diplôme). Ces corrélations ont été mises à l'épreuve par le biais de tests de significativité au χ^2 et/ou de tests de Fischer.

1. Des classes de pratiques

Sept ensembles cohérents de réponses sont repérable. Nous les présentons ici par ordre de dissimilarité avec le reste des observations.

Barycentres des classes :									
Classe	JDR	ESC	COOP	AMB	FIG	TRAD	JV	ADD	JCE
1	3,375	0,000	10,000	0,000	5,000	3,375	3,250	0,000	3,000
2	2,816	0,000	10,000	10,000	0,000	5,146	3,204	0,000	0,000
3	5,102	10,000	9,388	8,776	2,041	5,102	5,918	1,633	3,265
4	3,021	0,000	0,000	4,896	1,875	3,958	3,958	2,083	2,188
5	7,167	0,000	10,000	10,000	10,000	5,833	5,000	0,000	6,000
6	4,667	0,000	10,000	9,333	0,000	5,167	5,500	0,000	10,000
7	5,702	0,000	10,000	8,347	3,388	5,041	9,752	10,000	3,719

La classe 4 : gestion, optimisation, compétition

Les profils de réponses que regroupent la classe 4 se distinguent plus des profils des autres classes que ces profils ne se distinguent entre eux. 100% de l'effectif peut donc être caractérisé par son appartenance ou sa non-appartenance au groupe 4. C'est le seul idéal-type de comportement ludique qui n'intègre pas la dimension coopérative. Les profils intégrés à cette classe pratiquent également relativement peu le jeu d'ambiance, les figurines ou le jeu de rôle, ce qui révèle une attirance moindre pour l'interaction ou l'incarnation d'un personnage.

On postule alors que les adeptes d'une telle association de types ludiques sont attirés par la mécanique communément désignée sous le terme *eurogame*. Il s'agit, sans cette forme issue principalement de « l'école allemande » qui a initié, dans les années 1990, le jeu moderne, de gérer des ressources, d'optimiser une stratégie dans un contexte souvent compétitif¹³. L'intérêt des joueurs qui s'adonnent à l'*eurogame* est plus porté sur mécanismes de jeux plus qu'aux univers narratifs bien que l'existence d'une charte graphique ou d'une réalisation éditoriale poussée puisse aussi être gage à leurs yeux de qualité, en ce sens qu'il favorise l'assimilation des règles plus qu'il ne propose une véritable simulation. En toute état de cause la progression dans ce type de jeux s'évalue communément à l'aune de *points de victoire*. Attirant plutôt les joueurs confirmés, les jeunes joueurs sont significativement sous-représentés dans cet idéal-type de pratique ludique. De façon peu surprenante, les parents d'enfants vivant (au moins en partie) avec eux y sont surreprésentés.

La classe de pratiques 7, des pratiques de niche de jeunes joueurs

Seconde en termes de dissimilarité (682 observations peuvent être classées en fonction de leur appartenance ou non appartenance au groupe, c'est-à-dire l'ensemble de l'échantillon à l'exception des amateurs d'*eurogame*) est remarquable par une fréquence élevée d'amateurs de jeu vidéo et de jeu d'adresse – fait les distinguant largement des autres classes. Adeptes de la coopération et du jeu d'ambiance lorsqu'il s'agit de jeu sur table, ces pratiques sont également beaucoup associées au jeu de rôle, au jeu traditionnel ou au jeu de cartes évolutif. Comptant plutôt de jeunes hommes sans enfants parmi ses adeptes, ils sont significativement moins diplômés – soit encore étudiants, soit ouvriers, employés ou commerçants. Ce type d'association relève de pratiques de niches à la fois historiques (le jeu de rôle), mais également à la pointe de la technologie d'aujourd'hui (jeu vidéo).

Classe 3 : jeux d'évasion et grandeurs nature

La **classe 3** révèle des probabilités d'apparition très importantes de jeux d'ambiance mais surtout de coopération. Ses pratiquants apprécient aussi légèrement plus que la moyenne le jeu traditionnel, le jeu de rôles, le jeu vidéo ou le jeu de cartes ; ils se distinguent surtout par le fait que ce sont les seuls à pratiquer *escape games*, *murders parties* et *jeux de rôles grandeur nature*.

¹³ En matière d'*eurogame*, l'aspect coopératif ou partiellement coopératif peut bien sûr aussi se manifester à la marge mais prend alors la forme d'une compétition contre le jeu.

Aucun profil sociodémographique ne semble se distinguer dans cette classe de de pratiques qui peut attirer n'importe quel milieu social, mais les femmes y sont largement surreprésentées (57,14%).

La classe 2 : le jeu social

S'il s'associe mal au jeu traditionnel, cet idéal-type de pratique révèle des scores très faibles dans toutes les pratiques de niche : jeu de rôle, jeu vidéo, JCE/JCC, figurines et *wargames*. En revanche, il recouvre les fréquences les plus hautes d'apparition de la coopération et du jeu d'ambiance. Les professions intermédiaires, en particuliers professeurs des écoles et fonctionnaires sont surreprésentés, comme la majorité des jeunes joueurs. C'est une pratique largement féminisée et qui attirent largement les jeunes couples.

Classe 1 : coopération, plateaux et figurines

La **classe 1** se distingue par l'absence de *party games* dans la structuration des profils de réponses malgré un score maximum en coopération. Le jeu traditionnel ou du jeu vidéo s'y associe significativement moins, mais la moitié de ses adeptes pratiquent aussi les figurines. Les individus les plus anciennement joueurs y sont largement surreprésentés (comme les cadres et professions intellectuelles) et les jeunes joueurs (comme les employés) largement sous-représentés dans cette pratique, significativement plus masculine que les autres (76,25%).

Classe 5 & 6 : pratique soutenue de jeux de niche aux adeptes plus âgés

La **classe 5**, celle des *wargames*, jeux de figurines et les jeux de rôles, associe une fréquence non négligeable de pratique des jeux traditionnels, de l'ambiance et de la coopération, et largement celle des jeux vidéo ou les jeux de cartes évolutifs. C'est une pratique significativement très masculine (78,33%) de joueurs extrêmement réguliers relativement anciens dans leur pratique, s'adonnant plusieurs heures par jour à leur passion. Moins diplômés que d'autres catégories de joueurs, les commerçants, techniciens sont toutefois surreprésentés alors que les employés en général sont sous-représentés. Les individus de la **classe 6**, d'un profil proche de ceux de la classe 5, ne pratiquent pas le *wargame* mais les jeux de cartes évolutifs et les jeux de cartes à collectionner (JCE/JCC). Amateurs de sociabilité, fréquemment célibataires, ils font montre d'un score important en jeu vidéo, relativement important en jeu de rôle ou en jeux traditionnels.

2. Des profils de joueurs

Les « petits joueurs », avec une pratique ludique irrégulière.

Le **profil 1** sont des joueurs de longue date (plus de 10 ans) et les plus âgés de la cohorte (44 ans et demi en moyenne), d'un niveau de diplôme moyen Bac + 2. Ils sont significativement moins célibataires que les autres classes (mais parfois divorcés, séparés, etc.), comme ils ont plus souvent des enfants (que ceux-ci vivent ou non avec eux). Ils pratiquent significativement plus les associations de pratique de classe 1 et semblent être attirés par la coopération, le plateau et les figurines.

Le **profil 2**, à la pratique légèrement plus récente et un âge moyen de 33 ans, est remarquable par son niveau de diplôme le plus bas du panel (bac professionnel ou technologique le plus souvent). Relativement moins célibataires que les autres classes de jeunes joueurs, ils ont également plus souvent des enfants, vivant en majorité à leur domicile. Ils sont rarement cadres mais souvent commerçants, ouvriers, employés du secteur public ou privé. Fait remarquable pour leur âge, ils pratiquent moins le *jeu social* (classe 2), ce qui les rapproche en cela des joueurs plus assidus.

Les « joueurs moyens » avec une pratique d'intensité moyenne, sont majoritairement de jeunes diplômés sans enfants bac+3, bac+4 ou bac+5 ; ils se distinguent principalement de par l'ancienneté de leur « carrière ludique ».

Le **profil 3** (31,7 ans) regroupe les joueurs les plus récents, majoritairement diplômés maîtrise ou master. Ils sont encore beaucoup étudiants, et sous-représentés parmi les artisans, commerçants &

chefs d'entreprises. Ils ont un profil de pratiques équilibrée, à l'exclusion du jeu de figurines ou wargame. Le **profil 4** regroupe les joueurs à l'âge moyen le plus bas (28,8 ans) mais jouent depuis plus de 10 ans. Les femmes sont surreprésentées dans cette classe (48,64%, test de corrélation au khi² et test exact de Fischer, p<0,05). Rarement ouvriers, mais encore étudiants, ou bien cadres ou jeunes entrepreneurs, très attirés par le *jeu social* et moins par le jeu de gestion, ils sont significativement plus souvent célibataires.

Les joueurs assidus ont un âge moyen de 38 ans. Ils pratiquent moins le jeu social :

Avec une pratique moyenne de plusieurs heures par jour en moyenne, le **profil 5** est le plus diplômé de l'échantillon. Les femmes sont sous-représentées dans cette classe (26,25%). Ils vivent plus souvent (au moins en partie) avec leurs enfants que les autres gros et moyens joueurs. Significativement moins employés ou ouvriers, mais souvent professeurs, cadres techniques ou de professions scientifiques, ils ont une pratique ludique relativement équilibrée.

Le **profil 6** a découvert le jeu de société depuis moins longtemps, mais s'y adonne avec encore plus d'assiduité : jusqu'à 7h par jour. Ils sont en général moins diplômés que leurs homologues dans le **profil 5** mais sont légèrement moins divorcés ou séparés. La surreprésentation des professions intellectuelles supérieures et la sous-représentation des employés et ouvriers y est moins marquée, mais ils se distinguent par une association de pratiques de niche (**classes 5 & 6**).

Profil	Codage du niveau de diplôme	Age	Ancienneté de la pratique, au minimum, en années	Temps de pratique hebdomadaire moyen
1	7,088	44,511	10,000	6,699
2	3,200	32,842	6,011	8,174
3	7,976	31,709	2,767	10,073
4	7,692	28,767	10,000	9,926
5	8,213	37,688	10,000	25,106
6	5,238	38,048	5,143	49,305

Il existe d'une part des classes relevant d'association différentes entre jeux joués et jeux non joués, d'autre part des profils de joueurs qui se distinguent nettement les uns des autres.

Le jeu social attirant les joueurs les plus jeunes, quelque soient leur expérience du monde ludique

Une classe associant les pratiques de niche attirant davantage les jeunes hommes

Une classe de jeu associant le jeu de rôle, le jeu de cartes à collectionner, les figurines mais attirant les plus assidus d'entre les joueurs

Un jeu simulationniste et coopératif qui attire d'une part des joueurs plus âgés, plus diplômés et plus expérimentés, et d'autre part des joueurs « novices » et moins diplômés, éloignés dans leurs goûts de la jeunesse attirée par le *jeu social*.

Une classe de jeu attirant des joueurs aguerris, supposant une attirance pour la gestion et la compétition.

Une pratique des jeux d'évasion et grandeurs nature qui peut concerner tous les joueurs.

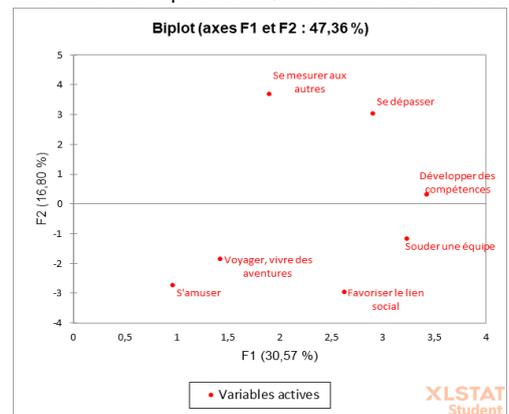
Dans les grandes lignes, on assiste avec l'âge à une augmentation de l'attirance pour la gestion et la stratégie au détriment du *jeu social*, dans ses dimensions les plus *fun* (c'est moins le cas pour l'aspect coopératif). On assiste avec l'intensité de la pratique à une augmentation de l'attirance pour des pratiques de niche telles que les figurines, le jeu de rôle ou le *deck building*.

V. REPRESENTATIONS ASSOCIEES AU JEU

Nous avons procédé à une analyse en composantes principales des *propriétés* prêtées au jeu de société en recodant les réponses sur ce que « permet le jeu de société » aux répondants. Deux axes (facteurs) rendent compte de 47,36% des covariations entre les réponses aux sept questions. Les positions relatives des modalités sur le plan factoriel montrent que les *propriétés* prêtées au jeu peuvent s'organiser suivant deux dimensions :

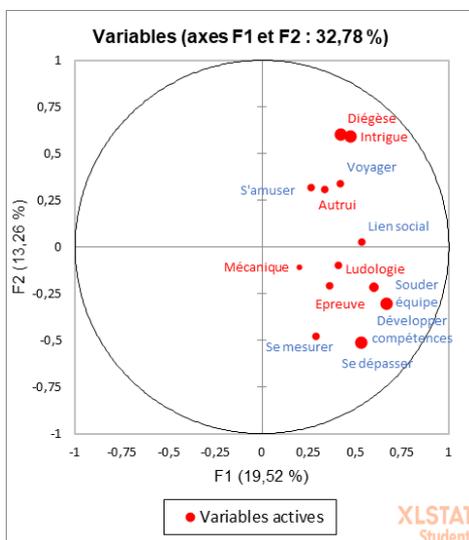
- Une dimension (F1) qui va des qualités frivoles aux qualités utiles, de « s'amuser », « voyager » à « souder une équipe » et « développer des compétences »
- Une dimension (F2) qui s'organise entre des qualités collectives à des qualités individuelles, de « s'amuser », « favoriser le lien social », « voyager » à « se dépasser », « se mesurer aux autres »

Nous avons cherché à comparer ces réponses aux questions liées à la *motivation* des individus à jouer, articulées autour des six « dimensions de l'engagement ludique » identifiés par O. Caïra, (2018) à travers le modèle MEDIAL : le *moteur* (ou mécanique de jeu), l'*épreuve* proposée, la *diégèse* (univers imaginaire), l'*intrigue* du jeu, la relation à *autrui*, l'aspect *ludologique* (ou réflexion sur la place du produit dans la culture ludique). Ces réponses ont également été recodées sur une échelle numérique.



1. Covariations entre motivations et propriétés associées au jeu

En opérant une analyse en composante principale à la fois sur les *motivations* à jouer et les *propriétés* supposées du jeu, retrouvons, retourné horizontalement, le double axe utile vs frivole, individuel vs collectif – mise à part la position du *lien social*, légèrement recentrée, en conjonction avec presque toutes les autres modalités.



Du côté des *motivations*, l'intérêt porté à l'*épreuve* proposée par le jeu, tout comme sa place dans la connaissance du monde ludique, semblent centrales : ces modalités sont équidistantes des différentes vertus prêtées au jeu. Inversement, le fait prêter au jeu des qualités plutôt utiles, plutôt frivoles, plutôt individuelles ou plutôt sociales n'influe guère plus sur l'intérêt porté à l'*épreuve* ou à l'aspect *ludologique*. Ces modalités ne disent rien des propriétés attribuées *a posteriori* au jeu.

En revanche, l'intérêt porté à la *diégèse* et à l'*intrigue*, c'est-à-dire aux enjeux narratifs, se distingue chez les répondants qui attribuent plus volontiers au jeu des propriétés telles qu'il « permet de voyager ». De même, l'intérêt porté à *autrui* se remarque chez les répondants qui trouvent en le jeu une occasion de *s'amuser*.

L'intérêt pour la mécanique du jeu (le *moteur*) se retrouve plutôt du côté des propriétés plus *frivoles*. Cette observation rejoint celles de Vincent Bonnard¹⁴ à l'occasion de la conférence « Le Jeu de société moderne, de Catane à Unlock : quelle évolution, quel futur ? »¹⁵ : les jeux modernes sont de plus en plus des « invitations à découvertes mécaniques », dans le sens où pour les joueurs assidus, il s'agit d'acquiescer un jeu pour en explorer le moteur, pour découvrir l'agencement des éléments mécaniques quitte à n'y jouer qu'une seule fois voire ne pas finir la partie. Un grand nombre de joueurs connaîtraient cette « soif de découverte », d'acquisition¹⁶ sans rapport avec leur temps de loisirs disponible. Le développement du marché d'occasion ainsi que du jeu jetable (expérience unique de par l'intrigue que lève la première partie, ou *legacy*, c'est-à-dire contenant des éléments destructibles ou modifiables) vont de pair avec l'essor de jeux à usage unique.

Aucune méthode de classification ne s'est révélée efficace pour délimiter des classes cohérentes de profils de réponses. Nous avons donc cherché des covariations entre d'une part les scores donnés aux *motivations* (en termes d'intérêt porté aux différents aspects du jeu) et à leurs *propriétés* supposées, et d'autre part les données sociodémographiques, le temps de pratique hebdomadaire, l'ancienneté de la pratique ludique, ou le type de jeux joués.

2. Sexe, classes et profils par rapport aux motivations à jouer et propriétés attribuées au jeu

Nous avons procédé à une *régression linéaire* des réponses données aux *propriétés* prêtées au jeu et aux *motivations* à jouer, vis-à-vis des variables socio-démographiques et des temps de pratique donnés. Nous avons opéré de même dans le cadre d'une *analyse de la variance* (ANOVA) pour chacune des questions.

Les *profils* de joueurs se différencient peu quant aux croyances en les propriétés supposées du jeu de société ou à leurs *motivations* à jouer. L'*analyse de la variance* se révèle significative dans ces cas seulement :

- L'attrait pour la *ludologie*, ou approche théorique du jeu, se retrouve significativement plus chez les plus grands joueurs (**profil 6**), légèrement plus chez les joueurs les moins diplômés (**profil 2**) et significativement moins chez les joueurs les plus âgés et à l'expérience la plus ancienne (**profils 1 et 5**)
- Chez ces mêmes **profils 6 et 2** (les plus gros joueurs d'une part, les moins diplômés d'autre part), on retrouve la *motivation* à se dépasser que leur permettrait l'exercice du jeu de société.
- Alors qu'elles sont largement moins attirées par la dimension *moteur* de l'objet ludique, les femmes donnent des scores très significativement supérieurs à ceux des hommes en matière de capacités du jeu à *développer des compétences* ou à *souder une équipe*.

Femmes et nouveaux joueurs, nous savons que ces profils sont entrés dans l'univers du jeu de société plus récemment.

Les réelles différences d'attrait que l'on peut observer entre femmes et hommes peuvent dès lors s'interpréter sans essentialiser le caractère sexué du jeu en général : si le monde ludique reste largement masculin, notamment pour ce qui est des pratiques de niche, du fait d'habitudes

¹⁴ Responsable de la ludothèque Bernard Ywanne de Bonneuil-sur-Marne, rédacteur pour le magazine Plato et auteur de jeux.

¹⁵ Dimanche 29 septembre 2019, à l'occasion du week-end CreaGames organisé par le Centre Ludique de Boulogne Billancourt.

¹⁶ Il est courant, sur les forums spécialisés, de voir déplorer un tel comportement de surconsommation.

probablement ancrées dans l'époque du jeu de rôles, il est notablement en voie de féminisation et ce des deux côtés de l'Atlantique (Booth, 2020).

La banalisation des « univers transmédiatiques », probablement liée au fait que les académiciens, experts, scientifiques, professionnels ou industriels de la culture d'aujourd'hui sont ceux qui ont baigné hier dans cette « culture geek » - alors qu'elle était moins légitime -, ouvre progressivement la voie d'une féminisation du jeu de société.

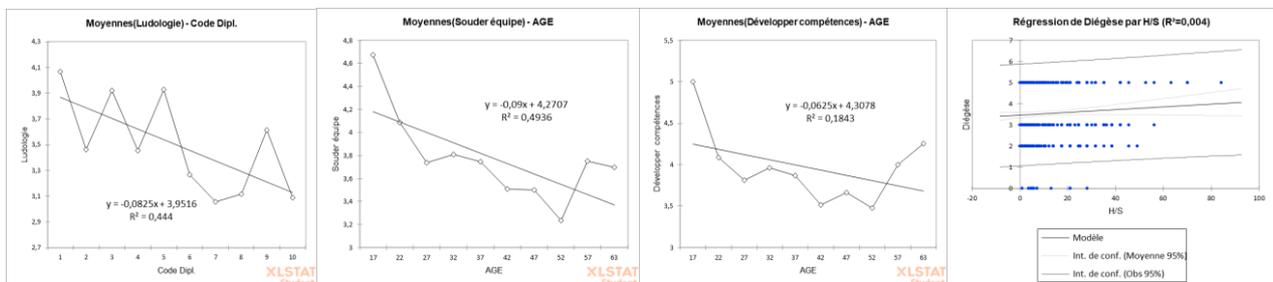
Ainsi, les joueuses font leur entrée dans le monde ludique et on les retrouve principalement dans la classe des *nouveaux joueurs* (**profils 3 & 4**). En tant que nouvelles joueuses, elles pratiquent comme leurs homologues masculins davantage le *jeu social*, et comme eux, sont majoritairement dans cette phase de découverte progressive de l'univers ludique, avec ce que cette exploration comporte de passion, d'intérêt pour les aspects légitimant, légitimés, et cette envie de croire en les *propriétés* socialisatrices, éducatives, formatrices que cherchent à démontrer chaque semaine un nouvel article scientifique ou journalistique. Elles vont alors peut-être chercher à utiliser leur passion, dans le cadre du travail (enseignants), avec leur famille ou avec leurs amis. Comme tous les nouveaux arrivants dans le monde du jeu moderne, elles vont peut-être chercher à « rentabiliser » leur investissement ludique en termes de développement personnel.

Tout porte à croire que l'intérêt pour ces questions décroît donc avec l'expérience, ce que nous avons souhaité vérifier.

3. Age, intensité et ancienneté de la pratique

Les valeurs qui décroissent uniformément avec la pratique (et avec un fort degré de significativité, $p < 0,05$) sont paradoxalement l'idée que le jeu de société permet de se *mesurer aux autres* et qu'il est vecteur de *lien social*. Paradoxe qui n'est qu'apparent si on considère que ces modalités, régressant de concert, relèvent toutes deux d'une vision de *l'utilité*, l'une *collective* et l'autre *individuelle*, de la pratique du jeu de société. Les perceptions du jeu comme utile, du point de vue du *lien social* et du point de vue de l'accomplissement individuel, semblent alors se rejoindre mais reculer à mesure que le joueur progresse dans sa « carrière ludique ».

De même, il est notable que la propension à considérer que le jeu de société permet de *souder une équipe* diminue avec l'intensité de la pratique en heures hebdomadaires consacrées à l'activité ludique (régression linéaire, $r^2 = 0,0039$). L'âge du joueur quant à lui semble corrélé négativement à deux dimensions : la croyance en la possibilité de *développer des compétences* ($r^2 = 0,18$) à travers le jeu et encore une fois, de *souder une équipe* ($r^2 = 0,49$).



Dans les deux cas, 3% de la variable dépendante est expliquée par la variable âge. Notons toutefois que 90% des scores moyens connaissent une hausse chez les répondants de plus de 50 ans, limitant la lisibilité de la significativité¹⁷.

¹⁷ Deux explications restent possibles : la première est liée au manque de données concernant les joueurs les plus âgés, rendant difficile l'appréciation statistique. La seconde : à caractéristique égale, le joueur plus âgé a un comportement légèrement différent qui ne remet toutefois pas en cause les corrélations observées.

Pour résumer, tout se passe comme si plus le joueur pratiquait, moins il montrait d'intérêt pour ces dimensions. Plus il avance en âge (au moins jusqu'à un certain seuil) et/ou en expérience ludique, moins s'exprime la « croyance » dans les propriétés socialisatrices du jeu. D'autre part, plus le diplôme est élevé, moins l'aspect *ludologique* revêt d'importance. La seule dimension progressant avec l'intensité de la pratique est l'aspect *diégétique*.

Caractéristique croissante :	Croyance décroissante dans la potentialité, à travers le jeu de société, de :	Attrait décroissant pour :
Caractéristiques proches des profils 1 & 5 (vs profils 2 & 6)	Se dépasser	La Ludologie
Ancienneté	Se mesurer	Le Lien social
Temps de pratique	S'amuser	
	Souder une équipe	
Age et proportion d'hommes (vs jeunesse et proportion de femmes)	Développer des compétences	

Plus on progresse dans sa « carrière ludique », en temps, en âge, en fréquence de pratique, plus le jeu devient « sérieux », dans le sens où si l'amusement reste un plaisir que le jeu procure à une très large majorité des répondants, si le lien social reste une motivation importante, ces centres d'intérêt vont s'exprimer différemment et les façons de les vivre prendre des formes nouvelles, par exemple à travers la dimension diégétique de l'œuvre ludique.

D'un autre côté, qui peut sembler paradoxal, l'intérêt pour la connaissance experte des jeux ou *ludologie*, tout comme l'intérêt porté au jeu dans le cadre professionnel ou sur le plan du développement personnel, semble décliner avec l'âge, l'expérience du monde ludique ou le temps de pratique hebdomadaire. Si le jeu de société s'aborde de plus en plus « sérieusement »¹⁸ avec « l'âge ludique », ce n'est pas qu'on tend à lui conférer davantage de propriétés. Moins attiré par la dimension *party*, ses centres d'intérêt reculent néanmoins sur l'axe de l'utilité individuelle ou collective.

4. Motivations et idéaux-types de pratiques

Trois dimensions des propriétés supposées du jeu et des motivations qui lui sont associées diffèrent significativement ($p > 0,05$) selon les idéaux-types de pratiques.

Après analyse de la variance, la potentialité du jeu à tisser du lien social est mieux notée chez les pratiquants des **classes de pratiques 2, 5 et 7** ; et moins bien notée chez les joueurs de la classe de **classe de pratiques 4**. L'attraction pour *l'intrigue* est mieux notée chez les pratiquants de figurines, de coopération, de *wargames* et jeux de rôles (**classe 5**), et moins bien notée chez les joueurs préférant l'optimisation et le jeu social (**classes 2 et 4**). Le désir de voyager à travers le jeu est de même mieux noté chez les adeptes du jeu de cartes à collectionner ou jeu de cartes évolutif (JCE/JCC, **classe 6**), ainsi que, dans une moindre mesure, chez les rôlistes et les amateurs de jeu vidéo (**classes 5 et 7**). Il est moins bien noté chez les joueurs de gestion et de jeu social.

Il existe donc bien des ensembles d'attraits variés, quand bien même différentes associations de pratiques intègrent des dimensions variées du jeu de plateau, du jeu de cartes ou *deck-building*, du *party-game* ou du jeu de rôles. Ce résultat inattendu apparaît comme un clin d'œil à la

¹⁸ Sur son site internet www.gusandco.net, le bloguiste parle de « simple fun » et de « hard fun » pour identifier des types de plaisirs, qui, s'ils se manifestent différemment et par le biais d'activités ludiques fort éloignées, ont en commun de générer un plaisir chez le joueur, fonction de ses attentes, de ses habitudes et des actions qui lui procurent ce plaisir.

traditionnelle distinction entre *eurogame* et *ameritrash* que connaissent les bloguistes et professionnels du jeu moderne. Si ces classes ne renvoient pas systématiquement à un recours exclusif au jeu de type *eurogame* ou un jeu de type *ameritrash* chez tel ou tel joueur, cela donne toutefois confiance en la capacité heuristique du codage tel que nous l'avons appliqué.

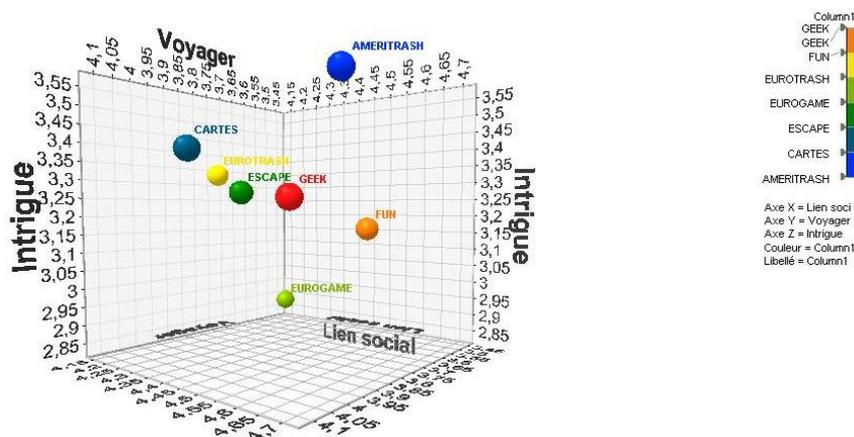
	Voyager	Intrigue	Lien social
Classe 6 : des pratiques de niche et des JCE/JCC	4,06736481	3,36740323	4,39995533
Classe 7 : des pratiques modernes	3,97541922	3,24873731	4,58779848
Classe 5 : jeu de figurines coopération, jeu de rôle et wargames	3,9169953	3,54098145	4,66684042
Classe 3 : <i>escape games</i> et grandeurs nature	3,89823674	3,26553727	4,38770136
Classe 1 : figurines, plateau, coopération	3,80004264	3,32554855	4,21229504
Classe 2 : le jeu social	3,65369472	3,16378038	4,56808318
Classe 4 : gestion, optimisation, compétition	3,48525333	2,88450045	4,18038623

La visualisation en trois dimensions permet de rendre compte de la structuration des attraits que les joueurs trouvent *plus ou moins* dans leur pratique. Au cœur de cette structuration, l'opposition entre la classe 4, liée aux pratiques de type *eurogame* et la classe 5, supposant une attirance pour l'*ameritrash*, suppose une relation différente à la fois au voyage, à l'intrigue et au lien social.

On peut imaginer que pour ces joueurs, dont l'idéal-type comportemental intègre des composants proches de l'*ameritrash*, l'activité ludique passe par la résolution d'un mystère, d'une épreuve collective, qui les oppose ou les fait collaborer. Autour de figurines, de cartes, et parfois même de supports numériques, ils font montre d'un intérêt significatif pour l'exploration, la découverte en interaction coopérative ou même compétitive.

A l'opposé à la fois sur les axes de l'intérêt pour l'*intrigue*, du voyage et de la croyance en un *lien social* permis par le jeu, on retrouve les pratiquants de la **classe 4**. Amateurs supposés de composants proches des mécaniques de l'*eurogame*, on les représente moins attirés par les aspects sociaux, par la dimension diégétique, expérientielle, mais plus par l'optimisation individuelle et l'innovation mécanique proposée par le dispositif.

Un autre fait remarquable : les pratiques de **classe 1** occupe une position souvent « intermédiaire ». Traditionnellement, on nomme *eurotrash* un style de jeu mélangeant les apports mécaniques de l'*eurogame*, dans sa tradition allemande, et les apports thématiques du jeu *ameritrash* : il s'agit de lier gestion de ressources et optimisation d'actions dans des univers représentés par des tuiles ou par une carte, des personnages de carton ou de plastique aux caractéristiques différentes. *Scythe* [Steigmeier, 2017] ou *Cyclades* [Cathala & Maublanc, 2010] en sont des représentants. Construite sur les déclarations des supports de jeux utilisés et non en termes de styles que peuvent recouvrir les appellations *ameritrash*, *eurogame*, *eurotrash*, cette typologie semble encore une fois révéler des oppositions qui structurent véritablement les pratiques du jeu de société moderne.



Le joueur se comporte peut-être comme un cinéphile qui, après une période de boulimie cinématographique, ralentit la cadence et retourne à ses classiques, donne moins d'importance à la construction de son expertise. En renonçant à voir dans le jeu « plus que ce qu'il n'est », ou « autre chose que ce qu'il est », il développe un rapport à sa passion à la fois plus profond et plus *frivole*, probablement dans le cadre d'une recherche émotionnelle ou expérientielle. Peut-être le jeu est-il alors abordé moins comme un outil que comme n'importe quel objet culturel : le joueur cherche à ressentir, à apprécier le fond, la forme et leur interaction.

Cela étant, les attirances des joueurs pour renvoient largement à une structuration autour de deux pôles qui s'opposent dans une triple dimension. Un premier pôle, à la fois moins attiré par *l'intrigue*, le voyage et la capacité du jeu à entretenir le *lien social*, est constitué par des amateurs de gestion, de compétition et d'optimisation. Un second pôle, intégrant des pratiques, modernes et/ou de niche, semble largement attiré par les aspects diégétiques et interactifs.

Cette topique rappelle la traditionnelle opposition entre *eurogame* et *ameritrash*, qui renvoie d'une part aux aspects mécaniques du jeu (dont les amateurs aiment à explorer, décortiquer les novations et subtilités) d'autre part aux aspects thématiques et simulationnistes.

VI. ENVIRONNEMENT SOCIAL DES PRATIQUES LUDIQUES

Au sein de notre questionnaire, représentant le pendant de l'énumération subjective des goûts et des pratiques culturelles, nous avons tenté d'objectiver sur un mois :

Les pratiques de jeux de société
Les visites en bibliothèques (codées « bibli » sur les plans factoriels ci-dessous)
Les visites d'expositions ou musées (codées « musée »)
Les sorties au cinéma (codées « ciné »)
Le théâtre (ou autres types de spectacles, les spectacles de rue ou de danse ayant été spontanément évoqués, et recodés « spectacle »)
Les sorties au bistrot, café, restaurant (codées « bistrot »)
Les activités culturelles ou cours en centre culturel ou centre d'animation (codées « centre anim »)
Les sorties en salle d'arcade, de jeux en réseaux ou virtuels (codées « salles JV »)
Les sorties en concert de musique (« concert »)
Les activités en club sportif (codées « sport »)
Le visionnage de films ou de vidéos en-dehors du cinéma

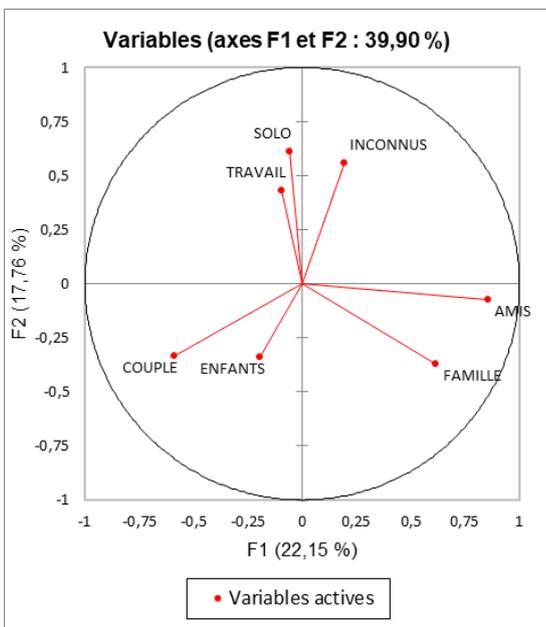
Parmi ces pratiques objectivées sur un mois, nous avons identifié plusieurs modalités d'accompagnement. Il s'agira de savoir avec quels autres personnes les individus s'entourent en fonction des sorties qu'ils effectuent.

Seul
Avec enfants
En couple
Avec d'autres membres de la famille (recodé « famille »)
Entre amis
Avec des collègues ou dans le cadre du travail (recodé « travail »)
Avec des inconnus (ou via des sites de rencontres, recodé « inconnus »)

1. Sociabilités ludiques et classes de pratiques

Nous avons procédé à une *analyse en composantes principales* des réponses positives aux questions sur les différents cadres de sociabilité, associés aux pratiques de jeu sur la journée, la semaine, le mois et l'année précédant l'enquête. La modélisation sur un plan factoriel prenant en compte les deux premiers facteurs met en évidence une structuration expliquant 40% des variations observées dans les profils de réponse :

- Elle fait apparaître une conjonction entre d'une part le jeu pratiqué en solo, celui pratiqué avec des collègues ou dans le cadre du travail ainsi que l'activité ludique partagée avec des inconnus, probablement dans des lieux de socialisation (café-jeux, clubs, ludothèques) ou via des sites de rencontre ;



- Elle fait apparaître une conjonction entre le jeu pratiqué en couple et le jeu pratiqué avec les enfants
- Elle fait apparaître une troisième conjonction entre les activités ludiques partagées en famille et celles partagées entre amis.

D'autre part l'intensité de la pratique elle conduit à une augmentation de cette pratique hors du cadre familial ou professionnel.

La correspondance entre variables liées aux modes de sociabilité ludique et celles des types de pratique explique 22% de la variabilité constatée entre profils de réponses, laissant penser que :

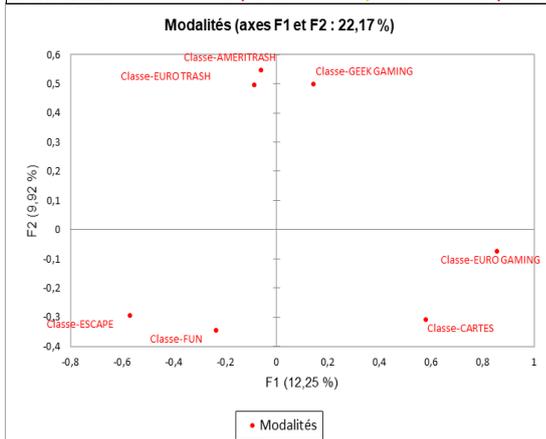
- le premier ensemble (association du jeu solo, avec des inconnus ou dans le cadre du travail) relève plus des pratiques de **classe 5, 1 et 7**

comportant des composantes *ameritrash*, *geek* et *eurotrash*). Une cohérence semble se manifester dans l'importance de l'atmosphère, de l'aspect diégétique et thématique développés par ces jeux qui proposent souvent un fonctionnement autonome (joueur(s) contre jeu)

- Le deuxième (association jeu en couple-jeu avec enfants) relève plus de pratiques sociales ou physiques (**classes 2 et 3**). De même, une cohérence semble se dégager entre ces pratiques ludiques et interactives.
- Le troisième (association jeu en famille et entre amis) relève plus de pratiques d'optimisation : *eurogame* et *deck-building* (**classe 1 et 6**).

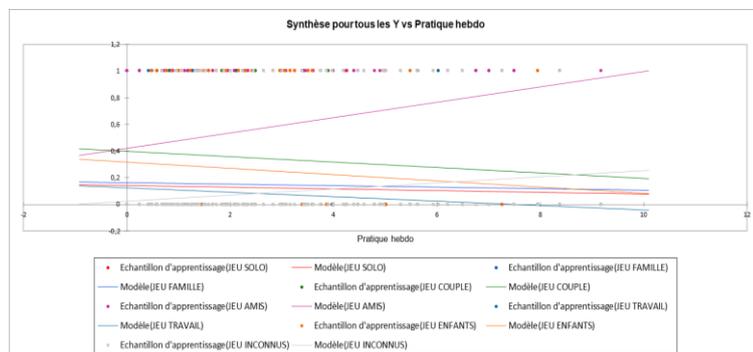
Coordonnées des variables :

	F1	F2	F3
SOLO	-0,059	0,613	0,058
TRAVAIL	-0,097	0,430	0,431
INCONNUS	0,195	0,560	-0,153
FAMILLE	0,613	-0,373	0,155
AMIS	0,858	-0,076	-0,192
ENFANTS	-0,197	-0,339	0,757
COUPLE	-0,589	-0,331	-0,498



2. Cartographie des sociabilités culturelles

En termes de contingence entre groupes socio-professionnels, ancienneté intensité de la pratique ludique, les résultats sont contrastés et peu évidents à saisir de l'extérieur. Pas plus de 1% de la variance des résultats ne peut être imputée à l'ancienneté de la pratique, toujours avec un niveau de significativité de 95%. Ni au diplôme.



Seul le jeu avec enfants est positivement associé à l'âge, ce qui semble relever d'une évidence. Et même si ouvriers et employés ont tendance à séparer le jeu avec enfants d'autres types de contextes, l'ANOVA ne révèle aucun gain explicatif de la GSP sur les préférences quant à l'environnement social privilégié par le joueur.

La question n'est donc pas de savoir si on joue plus en famille lorsqu'on est diplômé, ou s'il l'on joue plus au travail lorsqu'on est âgé, mais quelles sont les manières de jouer en fonction des habitudes culturelles, c'est-à-dire caractériser les différentes pratiques du point de vue de leur environnement à la fois social et affectif.

Étiquettes de lignes	Somme de PARCS	Somme de BIBLI	Somme de CINE	Somme de CONCERT	Somme de SALLE JV	Somme de MUSEE	Somme de FILMS
AMERITRASH	1,565247584	0,222209135	-1,691425907	-0,785225631	-0,138013112	0,468224802	1,38717738
DECK BUILDING	-1,118033989	-0,432723052	1,230965134	-0,105236425	-0,621059003	0,244117204	-0,684340841
ESCAPE	2,948610303	0,933588174	1,020476452	2,283487031	-0,267261242	0,927379263	-1,611754467
EURO GAMING	0,707106781	-1,479341018	-1,514349009	-0,921563433	1,200198396	-1,0377253	0,444512857
EURO TRASH	-0,516397779	0,193564129	0,577774476	0,79453133	-1,135467179	0,47596514	0,345983285
SOCIAL GAMING	-1,106212232	1,998372639	-0,38794349	0,632751632	-1,489677845	1,528767982	-1,118969793
GEEK GAMING	-0,957876583	-1,893026744	1,060106605	-1,476879796	2,502537083	-2,549177488	1,313498489
	TS ***	TS ***	TS ***	S **	S **	S **	S **

Distance au χ^2 dans les cas où la contribution est significative (signe positif = déviation positive, $E_{obs} > E_{th}$; signe négatif = déviation négative, $E_{obs} < E_{th}$). La variable « parc » est un recodage de réponses spontanées. Les réponses négatives ne sont donc pas considérées comme significatives (la modalité « non » n'a de fait pas été proposée) mais les réponses positives le sont.

Trois types de classes de pratiques semblent se structurer sur un axe qui oppose la fréquentation des musées/bibliothèques à l'activité vidéoludique et la consommation de films en vidéo.

Les pratiques du type *escape game* (**classe 3**) sont significativement plus souvent associées aux pratiques culturelles « légitimes » (bibliothèque, cinéma plus que vidéo, visites de musées, sorties au spectacle, activités artistiques en centre d'animation) ainsi qu'aux activités physiques et/ou d'extérieur (parcs, concerts, sports). On observe aussi, chez les amateurs de *jeu social* (**classe 2**), une surreprésentation des individus ayant fréquenté un musée ou une bibliothèque, et une sous-représentation des individus ayant fréquenté une salle de jeu d'arcades ou en réseau, ainsi que ceux ayant regardé un film en vidéo.

Les pratiques modernes de la **classe 7** sont significativement moins associées à la fréquentation de musées et de bibliothèques, alors qu'elles sont significativement plus associées au jeu vidéo en salle ou à la consommation de films en ligne.

Les autres classes de pratiques ludiques se situent entre ces deux extrêmes, les pratiques culturelles associées à la **classe 1** (amateurs de mécanismes de gestion et d'optimisation) semblant plus proche de celle des pratiques de **classe 7** (relativement à leur fréquentation de spectacles, de salles de jeu vidéo, de bibliothèques, du cinéma ou du musée) que ne l'est celle de **classe 1**.

On retrouve cette opposition majeure jeu vidéo en salle/fréquentation des musées qui semble aussi structurante lorsqu'on compare les fréquences de réponses positives aux *profils* de joueurs. Rappelons ici que ces *profils de joueurs* (tout comme les classes représentant les « types de pratiques ludiques ») ne sont pas des entités délimitées mais des outils méthodologiques permettant de chercher quelles variables peuvent se révéler explicatives.

On sait que les *profils* de type 1 et 5 regroupent les joueurs dont l'ancienneté de la pratique ludique se distingue, entre autres facteurs : parmi les joueurs plus âgés que la moyenne, à la pratique plus intense, l'ancienneté de la *carrière ludique* classe plutôt - par CAH - un joueur dans le **profil 5** (les *experts*) que dans le **profil 6** (les *gros joueurs*); parmi les joueurs plus âgés que la moyenne, à la pratique moins intense, l'ancienneté classe plutôt - par classification ascendante hiérarchique - un joueur ancien dans le **profil 1** (les *anciens*) que dans le **profil 4** (les *jeunes*).

La régression linéaire ou analyse de la variance conduisent à rejeter l'hypothèse d'indépendance lorsqu'est pris en compte l'impact de l'ancienneté de la carrière ludique sur les pratiques culturelles. Les autres facteurs « n'apportent pas d'information significative ».

Étiquettes de lignes	Somme de SALLE JV	Somme de MUSEE	Somme de SPECTACLES
ANCIENS	-1,849527178	2,007709357	0,372872251
EXPERTS	-1,135467179	0,47596514	1,219875091
GROS EXPERTS	1,224744871	-0,745784115	-2
JEUNES	2,108878475	-1,375101465	0,728492796
NOUVEAU DIPLOMES	0,335177515	0,077392304	-0,038009902
POPULAIRES	-0,301624673	-0,984070195	-1,432875721
	p<0,05	p<0,05	p<0,07

Distance au χ^2 dans les cas où la contribution est significative (signe positif = déviation positive, $E_{obs} > E_{in}$; signe négatif = déviation négative, $E_{obs} < E_{in}$)

Ici donc, se distinguent trois groupes de différents profils :

- Les profils 1 et 5 (les *anciens* et les *experts*) connaissent une surreprésentation significative de réponses positives aux questions sur leur fréquentation de musée et une sous-représentation quant aux salles de jeu vidéo ;
- C'est l'inverse pour les profils de type 4 (*jeunes*) ;
- Les profils de types 2, 3 et 6 (*joueurs populaires*, *nouveaux joueurs diplômés*, et *gros joueurs*) se situent entre ces deux extrêmes.

D'autre part, les déviations positives remarquables sont du fait des *anciens* (bibliothèque, contribution au $\chi^2=1,02$; centre d'animation 1,91) et des *experts* (fréquentation de spectacles, contribution au $\chi^2=1,22$ alors que les déviations négatives sont du fait des *gros joueurs* (bibliothèques, contribution au $\chi^2=1,6$; spectacles, contribution au $\chi^2= 2$) et des profils *populaires* (centres d'animation : 1,17). Révélant ainsi une deuxième opposition :

Si l'on met de côté les activités vidéoludiques et sportives, communément assimilées à la jeunesse (contribution au $\chi^2=1,36$ chez les *jeunes*), les pratiques culturelles des joueurs s'articulent autour d'un continuum qui va des pratiques les moins « légitimes » aux pratiques culturelles institutionnalisées, dans le sens où l'ancienneté de la « carrière ludique » y est associée. Les *nouveaux joueurs diplômés*, eux, ont un comportement culturel pouvant être figuré à mi-chemin entre celui des *jeunes* - classe d'âge à laquelle ils appartiennent - et celui des *anciens* ou des *experts*.

Trois ensembles cohérents d'environnement social de l'activité ludique semblent émerger :

Une pratique faite d'interaction et de narration qui se manifeste davantage en « solo » ou avec des inconnus, cette pratique augmentant avec l'intensité hebdomadaire.

Un attrait pour la gestion et l'optimisation qui se révèle surtout en famille et entre amis.

Des pratiques plus « grand public », *funs* ou physiques, qui se manifestent beaucoup en couple ou avec des enfants.

Alors qu'aucune variable sociodémographique ne semble déterminer la nature ou l'intensité de l'activité ludique, une pratique du jeu de société ancrée depuis un certain temps est toutefois corrélée à l'existence d'une vie culturelle « institutionnalisée » et soutenue.

isolément (voir la proximité relative d'autres pratiques « en solo »), la pratique en solitaire n'est pas uniquement liée à un manque de partenaires « dans l'absolu ». Ils peuvent partager avec d'autres personnes des affinités culturelles (en couple par exemple), mais pas celle de la pratique du jeu de société qu'ils abordent comme un objet, suffisamment exportable pour être professionnel ou suffisamment professionnel pour être exportable.

Le jeu en solo, se développant ces dernières années, vise à satisfaire un public fasciné par l'objet ludique, en tant qu'existant propre. L'exploration de ses mécaniques et thématiques peut se faire tout seul, peut-être au cours d'une soirée sans enfants comme on se régale d'avance d'une soirée en solitaire ou l'on pourra finir son roman de chevet. Mais d'un autre côté, nous notons que l'approche du jeu solo paraît inséparable d'une certaine attirance pour le jeu vidéo (pratique non-uniformément solitaire). D'ailleurs, les mécaniques des modes « un joueur », dans le jeu analogique, semblent parfois s'inspirer des *procédures* narratives utilisées dans l'univers vidéoludique. Les jeux de plateau, jouable en coopération, en semi-coopération ou en solo offrent dorénavant, et de plus en plus souvent, une « intelligence artificielle » permettant de générer des adversaires ou partenaires virtuels, dont les actions sont déterminées par des schémas narratifs procéduraux. Parfois une variante « solo » permet de vivre des aventures reprenant toutes les règles, mais encore plus scénarisées, encore plus compétitives que ce que propose le « jeu de base » (par exemple : *Lords of Hellas* [Kwapinski, 2018]).

A noter, un certain nombre de sorties sont considérées non pas comme pratiquées « en solo » mais « avec des inconnus » (cinéma, théâtre), la distinction étant pointée par les répondants eux-mêmes. Le partage de l'œuvre, même involontaire avec les personnes qui se trouvent au même lieu au même moment, peut être vécu comme un moment de communion, qu'elle soit fortuite ou silencieuse. Ainsi va la sociabilité autour des jeux. Si les parties « en solo » sont préférentiellement pratiquées dans le cadre du « mode solo », la pratique du jeu de société « avec des inconnus » se rapproche alors plus de deux autres types d'activités :

- Les activités artistiques, ateliers, cours de chant, de danse, de dessin, etc, en centre culturel ou en centre d'animation
- La pratique du sport en club.

C'est bien dans ce cas la pratique de la discipline en particulier (qu'elle soit « jeu de plateau », « aquarelle » ou bien « judo ») qui nous réunit. Parfois ces sociabilités sont prolongées en extérieur et parfois limitées au centre culturel, au centre sportif, au club de jeu ou à la ludothèque.

Il semble exister une conjonction entre les vecteurs correspondant aux réponses incluant la pratique du jeu de société « avec des inconnus » ou « en solo », et un certain nombre d'activités créatives ou culturelles vécues de la même manière. Dans les deux cas le « hobby » implique que l'on vienne seul dans un espace extérieur dédié à rassembler les personnes autour de cette passion commune : concert, cinéma, club de sports, musée, centre d'animation, finalement là où c'est avant tout une émotion qui est partagée, même si cette émotion ne puisse - dans la salle obscure par exemple - être exprimée à haute voix. On peut penser, au club de sport, aux discussions de vestiaire, on peut penser aux rencontres créées autour d'un loisir créatif, on peut penser aux discussions autour de la table de jeu, avant après et parfois pendant la partie (voir à ce sujet Barbier, 2018). Sur notre terrain d'observation, la plupart des joueurs viennent seuls, et sont en recherche de rencontres, de liens à tisser souvent à la suite d'un emménagement, d'une mutation, d'une séparation...

En revanche, les structures de réponses relevant du jeu avec ces « inconnus » s'opposent (dans le sens où il y a opposition des vecteurs) avec la pratique ludique avec les enfants. Ce qui ne veut pas dire que les personnes qui jouent avec leurs enfants ne jouent pas avec des inconnus (car elles auraient une vie sociale suffisamment remplie) : on a vu que la sociabilité de chacun, pour des activités différentes, s'exerce dans des espaces sociaux différents. Mais les profils mentionnant la pratique ludique (entre autres, et non-exclusivement) avec des enfants, ont une structure proche de ceux qui mentionnent la fréquentation de la bibliothèque, du cinéma, du restaurant ou du café avec les enfants et du cinéma ou du bistrot en couple. Bien que l'influence du célibat ou l'absence d'enfants ne soit pas anodine sur l'organisation de la vie sociale, les premiers, peut-être,

partagent avec leurs enfants ou du moins leur famille proche plutôt des pratiques vidéoludiques - le jeu de société représentant alors une « affaire plus sérieuse », relevant de la sortie culturelle entre adultes, connus ou « inconnus » ? Car plus les pratiques de jeu sont associées au couple (puis aux enfants), moins elles sont associées au jeu entre amis, moins elles sont associées aux sorties au cinéma ou au bistrot entre amis.

Pour le dire de manière schématique, moins on associe jeu de société et enfants, plus on associe jeux vidéo et famille. Plus on associe jeu de société et enfants, moins on associe jeux vidéo et famille. La pratique ludique, si elle peut être un plaisir, peut alors aussi être envisagée comme pratique éducative, au risque, maintenant identifié, de vider le jeu de sa substance frivole, libre¹⁹, mais aussi de son essence culturelle.

Avec l'intensité de l'activité ludique augmente la proportion du jeu pratiqué en solo et du jeu pratiqué entre amis, quand bien même ces « amis » auraient été rencontrés le jour-même ou dans l'objectif, justement, de jouer. Cette augmentation linéaire se manifeste au détriment des tous les autres modes de sociabilité ludique.

Les sociabilités traditionnelles sont transformées par la mobilité et l'individualisation des parcours de vie professionnelle et socioaffective. Le jeu semble alors prendre sa place dans une société du loisir qui exige de l'individu de s'épanouir, de se trouver, à travers des vocations, des passions et un réseau de relations. A l'image du club sportif ou de l'activité culturelle, le jeu est recherché comme fin en soi par ses amateurs qui réservent d'autres types de sorties à leur entourage proche. Comme fin en soi, mais intégrée dans un réseau d'affinités équivalentes, qui n'excluent pas la sociabilité mais privilégient la passion pour l'objet. Ainsi, s'il l'on a pu qualifier le jeu vidéo « d'activité collective qui se pratique souvent seul », pourrait-on voir dans le jeu de société, en miroir, une « activité individuelle qui peut se vivre à plusieurs » ?

CONCLUSION

Nous ambitionnons dans présente recherche de poser les jalons d'une modélisation des *proceduralités* mécaniques mises en œuvre dans le jeu de société moderne, où comment le dispositif *simule* le *simulé*. L'objet offre (« afford ») un ensemble d'interactions mécaniques véhiculées par des textes, des illustrations, des pions, des cartes et des figurines permettant à l'utilisateur de naviguer entre des possibilités, des opportunités ou des stratégies d'ensemble, des choix induits ou une véritable marge de manœuvre. Cette navigation (cette *cybernétique*) s'opère toujours dans le cadre d'une interprétation, socialement distribuée, des éléments matériels et contextuels.

Le jeu de plateau, plus ou moins associé à des caractéristiques spécifiques (coopération, ambiance) ou à d'autres types de mécaniques ludiques (cartes à collectionner, figurines, numérique...) est l'iceberg dont les jeux plus « grand public » ne constituent que la partie émergée.

On ne joue ni plus ni moins en fonction de l'âge, du niveau de diplôme, du groupe socioprofessionnel. Seul le sexe permet de définir les contours d'un profil générique. Mais c'est parce les joueurs historiques sont principalement masculins, alors que les nouveaux joueurs sont aussi des joueuses. Dans cette activité en voie de démocratisation, et donc en féminisation

¹⁹ Voir Antonin Merieux, colloque du Game in Lab : « Jeu et enjeux : faire société ? », enregistré le 11 octobre 2019 et podcastable à l'adresse : <https://podcast.proxi-jeux.fr/2019/10/game-in-lab-meet-up-4-jeux-et-enjeux-faire-societe/>

progressive, plusieurs *manières de jouer*, et plusieurs façons d'interpréter le dispositif ludique se dégagent nettement.

Le *jeu social*, d'ambiance ou de coopération, attire la plupart des joueurs les plus jeunes, quelle que soit leur expérience du monde ludique. Parmi eux, les jeunes hommes sont également sensibles aux dimensions simulationnistes, vidéoludiques ou physiques.

La pratique des jeux d'évasion et grandeurs nature, très féminisée, peut concerner des joueurs de tout âge et de toute expérience. Les pratiques les plus « grand public », les plus *fun*s ou intégrant une dimension corporelle (telle que l'adresse, la rapidité) sont aussi celles qui se manifestent beaucoup en couple ou avec des enfants.

Mais dans les grandes lignes, on assiste avec l'expérience du jeu à une augmentation de l'attraction pour la stratégie et l'aspect diégétique au détriment du *jeu social* et de l'intérêt pour son utilisation professionnelle ou en termes de développement personnel.

Plus on progresse dans sa « carrière ludique », plus le jeu devient à la fois plus frivole et plus sérieux, alors qu'il était pour ainsi dire abordé de façon à la fois plus utilitaire et plus divertissante. Peut-être le jeu est-il alors abordé moins comme un outil que comme n'importe quel objet culturel : le joueur cherche à ressentir, à apprécier le fond, la forme et leur interaction.

A la fois moins attirés par *l'intrigue*, le voyage et la capacité du jeu à entretenir le *lien social*, les amateurs de gestion, de compétition et d'optimisation pratiquent surtout en famille et entre amis, quand bien même ces « amis » auraient été rencontrés le jour-même ou dans l'objectif, justement, de jouer. Ces joueurs relativement assidus et assez diplômés, aiment à explorer les mécaniques, décortiquer les innovations et subtilités de l'objet ludique.

Intégrant des pratiques modernes et/ou de niche (jeu de rôles, *deck building*, *wargames*, applications), les plus assidus d'entre les joueurs d'aujourd'hui semblent largement attirés par les aspects diégétiques, thématiques et simulationnistes. Une pratique qui se manifeste davantage en « solo » ou avec des inconnus, augmentant avec l'intensité hebdomadaire.

Entre les deux, une pratique à la fois interactive, expérientielle et stratégique attire des joueurs presque aussi réguliers, mais plus e

xpérimentés et plus diplômés, pour qui la connaissance du monde ludique perd de l'importance. Des joueurs « novices » d'origine plus populaire, éloignés dans leurs goûts de la jeunesse étudiante attirée par le *jeu social*, connaissent aussi cette attraction mixte pour des aspects à la fois simulationniste et mécaniques.

Alors qu'aucune variable sociodémographique ne semble déterminer l'intensité de l'activité ludique, une « carrière ludique » ancienne est toutefois corrélée à l'existence d'une vie culturelle « institutionnalisée » et soutenue.

Les sociabilités traditionnelles sont transformées par la mobilité et l'individualisation des parcours de vie professionnelle et socioaffective. Le jeu semble alors prendre sa place dans une société du loisir qui exige de l'individu de s'épanouir, de se trouver, à travers des vocations, des passions et un réseau de relations. A l'image du club sportif ou de l'activité culturelle, le jeu est recherché comme fin en soi par ses amateurs qui réservent d'autres types de sorties à leur entourage proche. Comme fin en soi, mais intégrée dans un réseau d'affinités comparables, qui n'exclue pas la sociabilité mais privilégie l'appétence pour l'objet. Ainsi, s'il l'on a pu qualifier le jeu vidéo « d'activité collective qui se pratique souvent seul », pourrait-on voir dans le jeu de société, en miroir, une « activité individuelle qui peut se vivre à plusieurs » ?

Une large part des jeux de société édités aujourd'hui ont en effet une « vie propre », parfois guidée par ce que les auteurs qualifient d'« Intelligence Artificielle ». Le remplacement du traditionnel « maître du jeu » ou « maître de donjon » par une instance gérée par le jeu lui-même a probablement poussé les designers à construire, hors du groupe de joueurs auquel il s'adresse, une instance de régulation, d'organisation, parfois de narration, d'arbitrage, de vérification des erreurs, qui prend des formes différentes, numériques ou analogiques.

Dans *Le Lecteur sous influence*, Sébastien Wit (2014) évoque le questionnement ayant pu traverser les revues littéraires dans les années 1970 : les textes « participatifs » tels que le *Conte à votre façon* de Raymond Queneau (1967), la *Marelle* de Julio Cortázar (1963) ou encore *Le Château des destins croisés* d'Italo Calvino (1969) sont-ils des œuvres d'art ? dans la mesure où ces romans n'ont pas d'existence propre, mais uniquement une existence partagée avec le lecteur. En effet, si l'auteur peut-il encore exprimer sa vision du monde, faire ouvrage de la réalité, si les ressorts narratifs, si la chronologie de la lecture sont soumis aux choix du lecteur ? Wit tente de résoudre la péréquation en avançant que la compréhension d'un texte n'est jamais un processus solitaire, pas plus dans le roman « classique » que dans le roman « participatif ». Il n'y a pas rupture mais continuité entre des formes où seul varie le degré de présence de l'auteur. Celui-ci n'est jamais absent, tout comme il n'est jamais totalement omnipotent – le sens est toujours une construction commune, et interpersonnelle, entre le lecteur et l'auteur.

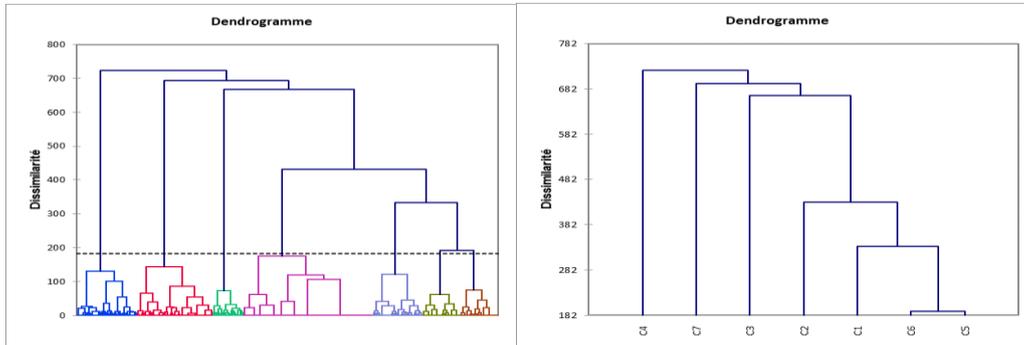
Pour le jeu de société, on pourrait inverser le raisonnement. Si le jeu n'est qu'un instrument mettant en relations les humains qui interagissent par le biais de cartes et de pions, il n'est qu'une mécanique de médiation. La vision de l'auteur est alors difficile à identifier, en dépit des efforts des graphistes pour « plaquer un thème »²⁰. Si au contraire, le jeu commence à exister de manière autonome, s'il n'est plus uniquement cette interface permettant la participation des joueurs dans l'élaboration d'un univers commun, il génère une identité propre. Capable de décisions révélant ses choix diégétiques, gagne-t-il alors le statut d'œuvre, en tant qu'il peut exister en l'absence de tout joueur ? Comme le film ou le roman existe en dehors du spectateur ou du lecteur, le jeu est-il une œuvre à partir du moment où il est autre chose qu'un outil d'interaction entre ses joueurs, à partir du moment où il s'analyse, où il s'apprécie, où il se vit pour lui-même ? Le développement de l'*autonomie* du jeu de société est probablement l'occasion de lui assurer un statut d'objet culturel.

²⁰ Expression utilisée sur les blogs et forums de joueurs.

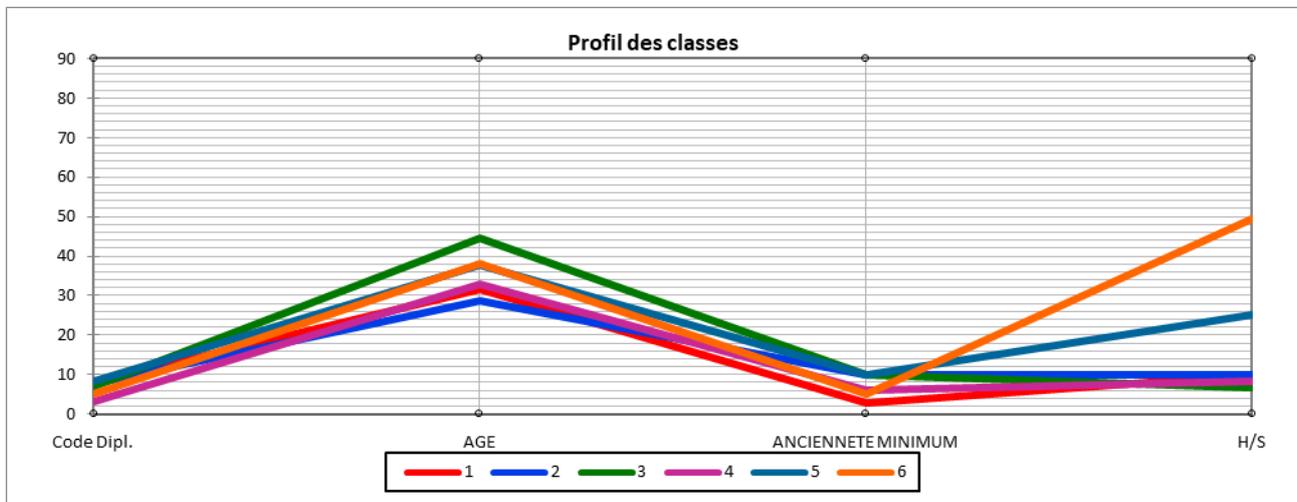
VII. DONNEES COMPLEMENTAIRES

Afin d'alléger la lecture, nous avons regroupé ici quelques-uns des graphiques et données statistiques utilisées dans la démonstration.

Dendrogramme de la classification ascendante hiérarchique des classes de pratiques



Classification ascendante hiérarchique et profils de joueurs



Test de significativité (Fischer, khi²) entre profils, classes et modalités sociodémographiques

Significativité par case (Test exact de Fisher) :							Résidu de Pearson (Ajustés) :							
	AMERITRASHEURO TRASH	FUN	ESCAPE	URO GAMING	CARTES	GEEK GAMING		AMERITRASHEURO TRASH	FUN	ESCAPE	URO GAMING	CARTES	GEEK GAMING	
ANCIENS	<	>	>	<	>	<	ANCIENS	-1,085	2,570	0,624	-0,364	1,212	-2,428	-1,163
EXPERTS	<	>	<	>	>	<	EXPERTS	-0,060	0,911	-1,685	0,993	1,216	1,194	-1,366
GROS EXPERTS	>	<	<	>	>	<	GROS EXPERTS	2,430	-0,342	-1,653	0,400	1,267	0,097	-1,028
JEUNES	>	<	>	<	<	>	JEUNES	1,401	-2,940	2,148	-0,260	-2,490	-0,297	1,525
NOUVEAU DI	<	<	>	<	>	>	NOUVEAU DI	-2,169	-0,135	1,062	-0,007	-0,581	1,352	-0,020
POPULAIRES	>	<	<	>	>	>	POPULAIRES	1,366	-0,106	-2,191	-0,395	0,452	0,201	1,410

Les valeurs affichées en rouge sont significatives au seuil alpha=0,05 *Les valeurs affichées en gras sont significatives au seuil alpha=0,05*

Significativité par case (Test exact de Fisher) :							Résidu de Pearson (Ajustés) :							
	AMERITRASH EUROTRASH	JEU SOCIAL	GN	EUROGAMING	CARTES	GEEK GAMING		AMERITRASH EUROTRASH	JEU SOCIAL	GN	EUROGAMING	CARTES	GEEK GAMING	
ANCIENS JOUEURS	<	>	>	<	>	<	ANCIENS JOUEURS	-1,085	2,570	0,624	-0,364	1,212	-2,428	-1,163
JOUEURS EXPERTS	<	>	<	>	>	<	JOUEURS EXPERTS	-0,060	0,911	-1,685	0,993	1,216	1,194	-1,366
GROS EXPERTS	>	<	<	>	>	<	GROS EXPERTS	2,430	-0,342	-1,653	0,400	1,267	0,097	-1,028
JEUNES JOUEURS	>	<	>	<	<	>	JEUNES JOUEURS	1,401	-2,940	2,148	-0,260	-2,490	-0,297	1,525
NOUVEAUX DIPLOMES	<	<	>	<	>	>	NOUVEAUX DIPLOMES	-2,169	-0,135	1,062	-0,007	-0,581	1,352	-0,020
CLASSES POPULAIRES	>	<	<	>	>	>	CLASSES POPULAIRES	1,366	-0,106	-2,191	-0,395	0,452	0,201	1,410

Les valeurs affichées en rouge sont significatives au seuil alpha=0,1 *Les valeurs affichées en gras sont significatives au seuil alpha=0,1*

Significativité par case (Test exact de Fisher) :			Significativité par case (Test exact de Fisher) :			
	Femme	Homme		Célibataire	En couple	Niveau célibataire
AMERITRASH	<	>	AMERITRASH	<	>	>
CARTES	<	>	CARTES	>	<	>
ESCAPE	>	<	ESCAPE	<	>	<
EURO GAMIN	<	>	EURO GAMIN	>	<	>
EURO TRASH	<	>	EURO TRASH	>	<	>
FUN	>	<	FUN	<	>	>
GEEK GAMIN	<	>	GEEK GAMIN	>	<	<

Les valeurs affichées en rouge sont significatives au seuil alpha=0,05

Significativité par case (Test exact de Fisher) :					Significativité par case (Test exact de Fisher) :			
	Non	ant pas à votrant à votre d:n partie à votre domicile				Célibataire	En couple	Niveau célibataire
AMERITRASH	<	>	>	<	ANCIENS	<	>	>
CARTES	>	<	<	>	EXPERTS	<	>	>
ESCAPE	>	>	<	<	GROS EXPER	<	>	=
EURO GAMIN	<	<	>	>	JEUNES	>	<	<
EURO TRASH	<	>	>	>	NOUVEAU DI	>	<	<
FUN	<	>	>	>	POPULAIRES	>	<	<
GEEK GAMIN	>	<	<	<				

Les valeurs affichées en rouge sont significatives au seuil alpha=0,05

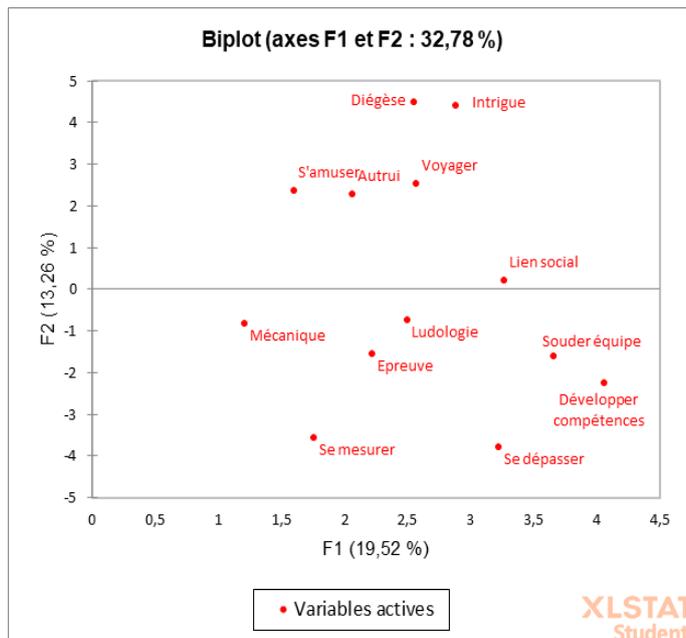
Significativité par case (Test exact de Fisher) :										Significativité par case (Test exact de Fisher) :					
	1. Agriculteurs expl	2. marchand, chef. intellectuel	3. sions interm	4. 5. Employés	6. Ouvriers	7. Retraités	8. r n'ayant jam.	9. Elève, étudis			Non	ant pas à votrant à votre d:n partie à votre domicile			
AMERITRASH	>	>	<	>	<	>	<	<	>	ANCIENS	<	>	>	>	
CARTES	<	<	>	<	<	<	<	<	<	EXPERTS	<	<	>	>	
ESCAPE	<	<	<	>	>	<	<	<	<	GROS EXPER	<	>	>	<	
EURO GAMIN	<	=	<	<	>	>	>	<	<	JEUNES	>	<	<	<	
EURO TRASH	<	>	>	<	<	>	<	<	<	NOUVEAU DI	>	<	<	<	
FUN	<	<	<	>	>	<	<	<	<	POPULAIRES	<	<	>	<	
GEEK GAMIN	<	<	>	<	>	<	<	<	>						

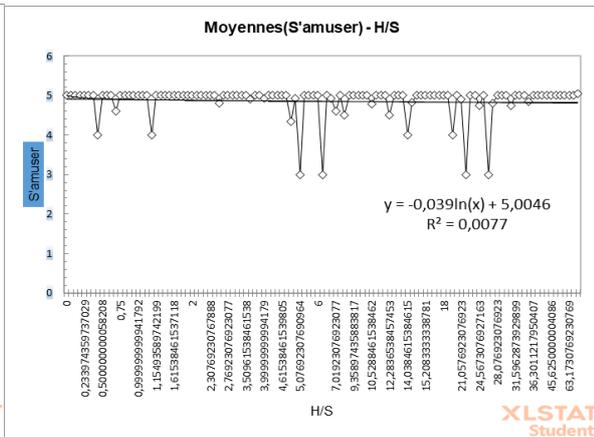
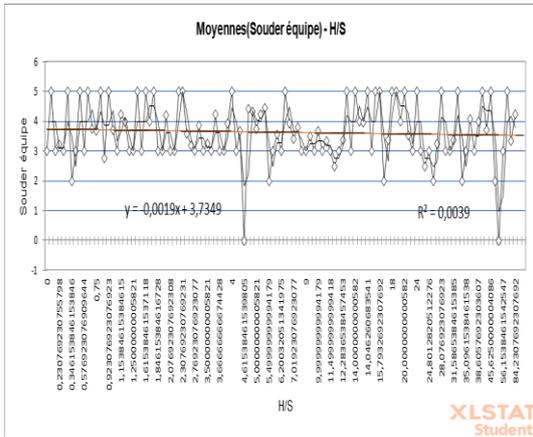
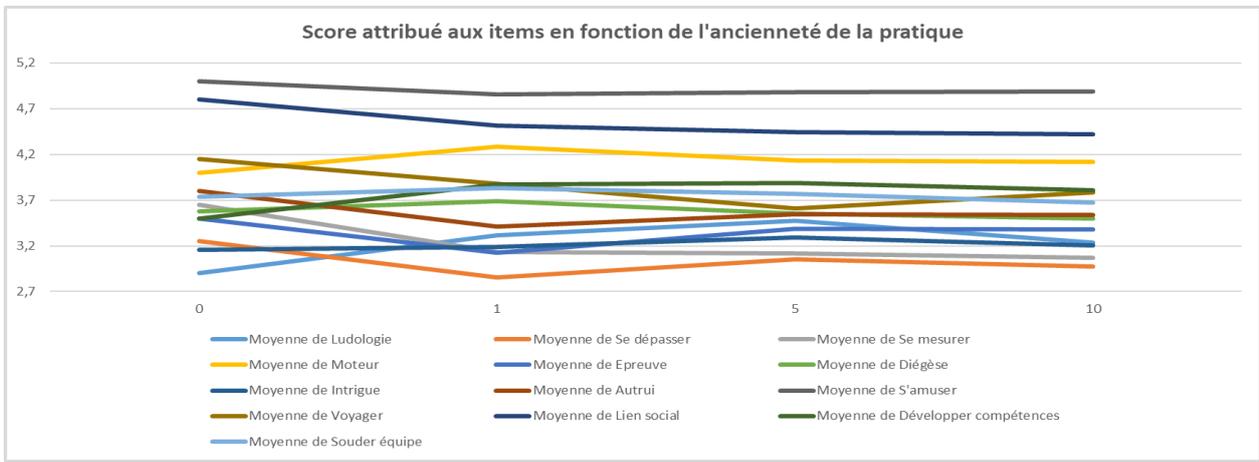
Les valeurs affichées en rouge sont significatives au seuil alpha=0,05

Significativité par case (Test exact de Fisher) :										
	1. Agriculteurs expl	2. marchand, chef. intellectuel	3. sions interm	4. 5. Employés	6. Ouvriers	7. Retraités	8. r n'ayant jam.	9. Elève, étudiant		
ANCIENS	<	>	>	>	<	>	>	<	<	
EXPERTS	<	<	<	<	<	<	<	<	<	
GROS EXPER	<	>	<	<	>	>	>	>	>	
JEUNES	>	<	<	<	<	<	<	<	<	
NOUVEAU DI	<	<	>	<	<	<	<	<	<	
POPULAIRES	<	>	<	<	>	<	<	<	<	

Les valeurs affichées en rouge sont significatives au seuil alpha=0,05

Analyse en composantes principales : motivations et propriétés prêtées au jeu : graphique asymétrique des modalités





AGE x Développer compétences / Dunnett (bilatéral) / Analyse des différences entre la modalité témoin AGE-17 et les autres modalités avec un intervalle de confiance à 95% :

Contraste	Différence	Dif. standardisée	Valeur critique	Dif. critique	Pr > Diff	Significatif
17 vs 52	1,528	2,748	2,465	1,371	0,023	Oui
17 vs 42	1,492	2,956	2,465	1,245	0,013	Oui
17 vs 47	1,343	2,614	2,465	1,266	0,034	Oui
17 vs 27	1,189	2,375	2,465	1,234	0,061	Non
17 vs 37	1,136	2,264	2,465	1,237	0,080	Non
17 vs 32	1,039	2,074	2,465	1,235	0,122	Non
17 vs 57	1,003	1,293	2,465	1,912	0,488	Non
17 vs 22	0,916	1,779	2,465	1,270	0,221	Non
17 vs 63	0,749	1,080	2,465	1,710	0,633	Non

AGE x Souder équipe / Dunnett (bilatéral) / Analyse des différences entre la modalité témoin AGE-17 et les autres modalités avec un intervalle de confiance à 95% :

Contraste	Différence	Dif. standardisée	Valeur critique	Dif. critique	Pr > Diff	Significatif
17 vs 52	1,440	2,590	2,465	1,370	0,036	Oui
17 vs 47	1,172	2,282	2,465	1,266	0,077	Non
17 vs 42	1,165	2,310	2,465	1,244	0,071	Non
17 vs 63	0,976	1,408	2,465	1,709	0,410	Non
17 vs 27	0,934	1,867	2,465	1,233	0,185	Non
17 vs 37	0,926	1,846	2,465	1,237	0,193	Non
17 vs 57	0,924	1,192	2,465	1,911	0,557	Non
17 vs 32	0,862	1,722	2,465	1,234	0,246	Non
17 vs 22	0,585	1,135	2,465	1,270	0,594	Non

Scores des femmes et des hommes quant aux propriétés du jeu :

Analyse de la variance (Moteur) :

Source	DDL	Somme des carrés	Moyenne des carrés	F	Pr > F
Modèle	1	4,028	4,028	12,481	0,000
Erreur	660	240,155	0,364		
Total corrigé	661	244,183			

Equation du modèle (Moteur) :
Moteur = 4,27172460749596-0,295853546769438*SEXE-Femme

Moyennes estimées pour le facteur SEXE :

Modalité	Moyenne estimée	Erreur standard
Femme	3,876	0,054
Homme	4,272	0,054

Analyse de la variance (Souder équipe) :

Source	DDL	Somme des carrés	Moyenne des carrés	F	Pr > F
Modèle	1	57,036	57,036	42,022	< 0,0001
Erreur	660	895,822	1,357		
Total corrigé	661	952,858			

Equation du modèle (Souder équipe) :
Souder équipe = 3,47624817000316+0,596324092290701*SEXE-Femme

Moyennes estimées pour le facteur SEXE :

Modalité	Moyenne estimée	Erreur standard
Femme	4,073	0,071
Homme	3,476	0,059

Analyse de la variance (Développer compétences) :

Source	DDL	Somme des carrés	Moyenne des carrés	F	Pr > F
Modèle	1	27,174	27,174	10,104	< 0,0001
Erreur	660	947,334	1,435		
Total corrigé	661	974,508			

Equation du modèle (Développer compétences) :
Développer compétences = 3,65595024430662+0,409750314164464*SEXE-Femme

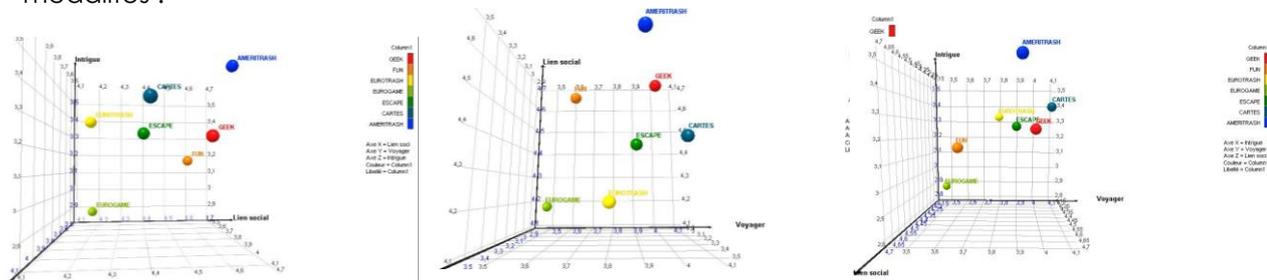
Moyennes estimées pour le facteur SEXE :

Modalité	Moyenne estimée	Erreur standard
Femme	4,066	0,072
Homme	3,656	0,060

Analyse de la variance des réponses quant à l'attrait pour le lien social et pour l'intrigue, en fonction des classes de pratique :

Classe / Tukey (HSD) / Analyse des différences entre les modalités avec un intervalle de confiance à 95% (Lien social) :											Classe / Tukey (HSD) / Analyse des différences entre les modalités avec un intervalle de confiance à 95% (Intrigue) :																																																																										
Contraste	Différence	Dif. standardisée	Valeur critique	Pr > Dif	Significatif	Borne inf (95%)	Borne sup (95%)	Borne inf (95%)	Borne sup (95%)	Contraste	Différence	Erreur standard	Valeur critique	Pr > Dif	Significatif	Borne inférieure (95%)	Borne supérieure (95%)	Borne inférieure (95%)	Borne supérieure (95%)																																																																		
AMERITRASH vs EUR	0,486	3,215	2,957	0,023	Oui	-0,039	0,934			AMERITRASH vs EURO GAMING	0,556	3,373	2,957	0,014	Oui	-0,011	1,232																																																																				
AMERITRASH vs EUR	0,455	2,895	2,957	0,060	Non	-0,010	0,919			AMERITRASH vs FUN	0,377	2,174	2,957	0,311	Non	-0,136	0,890																																																																				
AMERITRASH vs ESC	0,739	1,577	2,957	0,097	Non	-0,244	0,803			AMERITRASH vs GEEK GAMING	0,292	1,565	2,957	0,705	Non	-0,200	0,845																																																																				
AMERITRASH vs CAR	0,267	1,590	2,957	0,689	Non	-0,230	0,763			AMERITRASH vs ESCAPE	0,275	1,210	2,957	0,890	Non	-0,398	0,949																																																																				
AMERITRASH vs FUN	0,099	0,732	2,957	0,991	Non	-0,300	0,498			AMERITRASH vs EURO TRASH	0,215	1,067	2,957	0,938	Non	-0,382	0,813																																																																				
AMERITRASH vs GEE	0,079	0,544	2,957	0,998	Non	-0,350	0,508			AMERITRASH vs CARTES	0,174	0,804	2,957	0,985	Non	-0,465	0,812																																																																				
GEEK GAMING vs EU	0,407	3,242	2,957	0,021	Oui	0,036	0,779			CARTES vs EURO GAMING	0,483	2,481	2,957	0,168	Non	-0,093	1,059																																																																				
GEEK GAMING vs EU	0,376	2,834	2,957	0,070	Non	-0,016	0,767			CARTES vs FUN	0,204	1,174	2,957	0,904	Non	-0,310	0,717																																																																				
GEEK GAMING vs ES	0,300	1,285	2,957	0,859	Non	-0,260	0,161			CARTES vs GEEK GAMING	0,139	0,635	2,957	0,896	Non	-0,484	0,971																																																																				
GEEK GAMING vs CA	0,188	1,294	2,957	0,855	Non	-0,242	0,617			CARTES vs ESCAPE	0,102	0,447	2,957	0,989	Non	-0,512	0,775																																																																				
GEEK GAMING vs FU	0,020	0,187	2,957	1,000	Non	-0,292	0,331			CARTES vs EURO TRASH	0,042	0,307	2,957	1,000	Non	-0,156	0,629																																																																				
FUN vs EURO GAMM	0,388	3,412	2,957	0,012	Oui	0,052	0,724			EURO TRASH vs EURO GAMING	0,441	2,463	2,957	0,175	Non	-0,088	0,971																																																																				
FUN vs EURO TRASH	0,356	2,937	2,957	0,053	Non	-0,002	0,714			EURO TRASH vs FUN	0,162	1,038	2,957	0,945	Non	-0,299	0,623																																																																				
FUN vs ESCAPE	0,180	1,234	2,957	0,881	Non	-0,252	0,613			EURO TRASH vs GEEK GAMING	0,077	0,451	2,957	0,999	Non	-0,427	0,581																																																																				
FUN vs CARTES	0,168	1,246	2,957	0,876	Non	-0,231	0,567			EURO TRASH vs ESCAPE	0,060	0,280	2,957	1,000	Non	-0,175	0,695																																																																				
CARTES vs EURO GA	0,220	1,451	2,957	0,774	Non	-0,228	0,667			ESCAPE vs EURO GAMING	0,381	1,835	2,957	0,325	Non	-0,233	0,955																																																																				
CARTES vs EURO TR	0,188	1,195	2,957	0,896	Non	-0,277	0,652			ESCAPE vs FUN	0,102	0,541	2,957	0,998	Non	-0,454	0,668																																																																				
CARTES vs ESCAPE	0,012	0,069	2,957	1,000	Non	-0,511	0,536			ESCAPE vs GEEK GAMING	0,017	0,084	2,957	1,000	Non	-0,575	0,609																																																																				
ESCAPE vs EURO GA	0,207	1,284	2,957	0,859	Non	-0,270	0,185			GEEK GAMING vs EURO GAMING	0,394	2,453	2,957	0,289	Non	-0,114	0,842																																																																				
ESCAPE vs EURO TR	0,175	1,052	2,957	0,942	Non	-0,318	0,669			GEEK GAMING vs FUN	0,285	0,627	2,957	0,895	Non	-0,316	0,486																																																																				
EURO TRASH vs EUR	0,032	0,229	2,957	1,000	Non	-0,380	0,444			FUN vs EURO GAMING	0,279	1,911	2,957	0,474	Non	-0,153	0,712																																																																				
Valeur critique du d de Tukey : 4,182											Valeur critique du d de Tukey : 4,182																																																																										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Modalité</th> <th>Moyennes estimées</th> <th>Erreur standard</th> <th>Groupes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AMERITRASH</td> <td>4,667</td> <td>0,119</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>GEEK GAMING</td> <td>4,588</td> <td>0,084</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>FUN</td> <td>4,568</td> <td>0,064</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>CARTES</td> <td>4,400</td> <td>0,119</td> <td>A B</td> </tr> <tr> <td>ESCAPE</td> <td>4,388</td> <td>0,133</td> <td>A B</td> </tr> <tr> <td>EURO TRASH</td> <td>4,212</td> <td>0,103</td> <td>A B</td> </tr> <tr> <td>EURO GAMING</td> <td>4,180</td> <td>0,094</td> <td>B</td> </tr> </tbody> </table>											Modalité	Moyennes estimées	Erreur standard	Groupes	AMERITRASH	4,667	0,119	A	GEEK GAMING	4,588	0,084	A	FUN	4,568	0,064	A	CARTES	4,400	0,119	A B	ESCAPE	4,388	0,133	A B	EURO TRASH	4,212	0,103	A B	EURO GAMING	4,180	0,094	B	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Modalité</th> <th>Moyennes estimées</th> <th>Erreur standard</th> <th>Groupes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AMERITRASH</td> <td>3,541</td> <td>0,153</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>CARTES</td> <td>3,367</td> <td>0,153</td> <td>A B</td> </tr> <tr> <td>EURO TRASH</td> <td>3,326</td> <td>0,132</td> <td>A B</td> </tr> <tr> <td>ESCAPE</td> <td>3,266</td> <td>0,109</td> <td>A B</td> </tr> <tr> <td>GEEK GAMING</td> <td>3,249</td> <td>0,108</td> <td>A B</td> </tr> <tr> <td>FUN</td> <td>3,164</td> <td>0,082</td> <td>A B</td> </tr> <tr> <td>EURO GAMING</td> <td>2,885</td> <td>0,121</td> <td>B</td> </tr> </tbody> </table>											Modalité	Moyennes estimées	Erreur standard	Groupes	AMERITRASH	3,541	0,153	A	CARTES	3,367	0,153	A B	EURO TRASH	3,326	0,132	A B	ESCAPE	3,266	0,109	A B	GEEK GAMING	3,249	0,108	A B	FUN	3,164	0,082	A B	EURO GAMING	2,885	0,121	B
Modalité	Moyennes estimées	Erreur standard	Groupes																																																																																		
AMERITRASH	4,667	0,119	A																																																																																		
GEEK GAMING	4,588	0,084	A																																																																																		
FUN	4,568	0,064	A																																																																																		
CARTES	4,400	0,119	A B																																																																																		
ESCAPE	4,388	0,133	A B																																																																																		
EURO TRASH	4,212	0,103	A B																																																																																		
EURO GAMING	4,180	0,094	B																																																																																		
Modalité	Moyennes estimées	Erreur standard	Groupes																																																																																		
AMERITRASH	3,541	0,153	A																																																																																		
CARTES	3,367	0,153	A B																																																																																		
EURO TRASH	3,326	0,132	A B																																																																																		
ESCAPE	3,266	0,109	A B																																																																																		
GEEK GAMING	3,249	0,108	A B																																																																																		
FUN	3,164	0,082	A B																																																																																		
EURO GAMING	2,885	0,121	B																																																																																		
Classe / Dunnett (bilatéral) / Analyse des différences entre la modalité témoin Classe-EURO GAMING et les autres modalités avec un intervalle de confiance à 95% :											Classe / Dunnett (bilatéral) / Analyse des différences entre la modalité témoin Classe-EURO GAMING et les autres modalités avec un intervalle de confiance à 95% :																																																																										
Contraste	Différence	Dif. standardisée	Valeur critique	Différence critique	Pr > Dif	Significatif				Contraste	Différence	Erreur standard	Valeur critique	Différence critique	Pr > Dif	Significatif																																																																					
EG vs AMERITRASH	-0,486	-3,215	2,576	0,390	0,009	Oui				EURO GAMING vs AMERITRASH	0,656	-3,373	2,576	0,501	0,006	Oui																																																																					
EG vs GEEK	-0,407	-3,242	2,576	0,324	0,009	Oui				EURO GAMING vs CARTES	0,483	-2,481	2,576	0,501	0,072	Non																																																																					
EG vs FUN	-0,300	-3,412	2,576	0,293	0,005	Oui				EURO GAMING vs EURO TRASH	0,441	-2,463	2,576	0,461	0,075	Non																																																																					
EG vs CARTES	-0,220	-1,451	2,576	0,390	0,523	Non				EURO GAMING vs ESCAPE	0,381	-1,835	2,576	0,535	0,285	Non																																																																					
EG vs ESCAPE	-0,207	-1,284	2,576	0,416	0,643	Non				EURO GAMING vs GEEK GAMING	0,364	-2,253	2,576	0,416	0,123	Non																																																																					
EG vs EUROTRASH	-0,032	-0,229	2,576	0,359	1,000	Non				EURO GAMING vs FUN	-0,279	-1,911	2,576	0,377	0,248	Non																																																																					
Synthèse des comparaisons multiples par paires pour Classe (Tukey (HSD)) :											Synthèse des comparaisons multiples par paires pour Classe (Tukey (HSD)) :																																																																										
Modalité	Moy(Lien soci)	Groupes								Modalité	Moyennes estimées	Groupes																																																																									
AMERITRASH	4,667	A								AMERITRASH	3,541	A																																																																									
GEEK GAMING	4,588	A								CARTES	3,367	A B																																																																									
FUN	4,568	A								EURO TRASH	3,326	A B																																																																									
CARTES	4,400	A B								ESCAPE	3,266	A B																																																																									
ESCAPE	4,388	A B								GEEK	3,249	A B																																																																									
EURO TRASH	4,212	A B								FUN	3,164	A B																																																																									
EUROGAMING	4,180	B								EURO GAMING	2,885	B																																																																									
Synthèse (Moyennes estimées) - Classe :											Synthèse (Moyennes estimées) - Classe :																																																																										
	Lien social										Intrigue																																																																										
AMERITRASH	4,667 a									AMERITRASH	3,541 a																																																																										
GEEK GAMING	4,588 a									CARTES	3,367 ab																																																																										
FUN	4,568 a									EURO TRASH	3,326 ab																																																																										
CARTES	4,400 ab									ESCAPE	3,266 ab																																																																										
ESCAPE	4,388 ab									GEEK GAMING	3,249 ab																																																																										
EURO TRASH	4,212 ab									FUN	3,164 ab																																																																										
EURO GAMING	4,180 b									EURO GAMING	2,885 d																																																																										
Pr > F(Modèle)	0,001									Pr > F(Modèle)	0,027																																																																										
Significatif	Oui									Significatif	Oui																																																																										

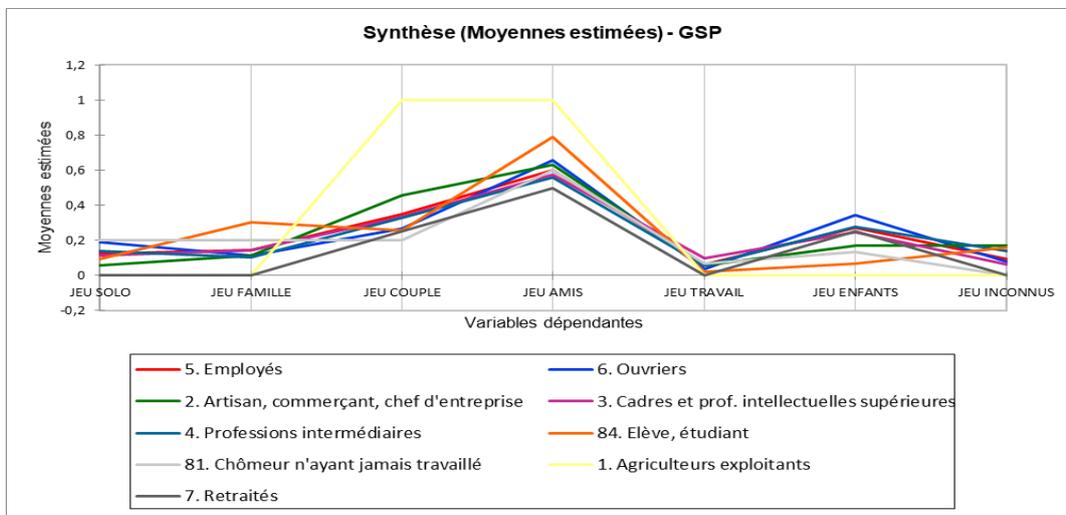
Modélisation en trois dimensions des scores moyens attribués par différentes classes à trois des modalités :



ACP sociabilités ludiques et classes de pratiques :

	F1	F2	F3
SOLO	-0,060	0,546	-0,261
FAMILLE	0,581	-0,310	0,095
COUPLE	-0,569	-0,296	-0,399
AMIS	0,856	-0,075	-0,079
TRAVAIL	-0,086	0,494	0,491
ENFANTS	-0,234	-0,346	0,539
INCONNUS	0,143	0,498	-0,083
Classe-AMERITRASH	-0,032	0,076	-0,115
Classe-CARTES	-0,044	0,340	-1,440
Classe-ESCAPE	0,275	-1,063	-1,154
Classe-EURO GAMING	0,277	-0,185	0,427
Classe-EURO TRASH	0,224	-0,410	0,185
Classe-FUN	-0,465	0,005	0,415
Classe-GEEK GAMING	0,350	0,634	0,071

Environnement social choisi par le joueur en fonction de la GSP :



La GSP 1 est non significative faute d'un effectif insuffisant (n<5).

Réponses positives à diverses modalités de sorties culturelles en fonction des classes de pratiques ludiques : contributions au chi² par case :

Étiquettes de lignes	Somme de FESTIV	Somme de PARCS	Somme de ASSO	Somme de LUDO	Somme de BARAJEUX	Somme de SITES	Somme de BIBLI	Somme de CINE	Somme de CONCERT	Somme de CLUB SPORT	Somme de SALLE JV
AMERITRASH	0,821583836	1,565247584	0,955144799	-0,636396103	-0,358568583	-0,020498002	0,222209135	-1,691425907	-0,785225631	-0,338088789	-0,138013112
CARTES	0,821583836	-1,118033989	-0,068551062	-0,636396103	-1,195228609	0,553446042	-0,432723052	1,230965134	-0,105236425	0,141226963	-0,621059003
ESCAPE	1,18692924	2,948610303	0,716842229	0,906350423	0,77151675	-0,304322271	0,933588174	1,020476452	2,283487031	1,267975153	-0,267261242
EURO GAMING	-1,154700538	0,707106781	1,734219939	0	-0,850420064	0,064820372	-1,479341018	-1,514349009	-0,921563433	0,027066598	1,200198396
EURO TRASH	-0,316227766	-0,516397779	-0,300792604	-1,061445555	0,793575393	-0,520719175	0,193564129	0,577774476	0,79453133	-0,252024768	-1,135467179
FUN	0,615830799	-1,106212232	-0,748554869	0,387976662	-0,408531305	0,178843854	1,998372639	-0,38794349	0,632751632	-0,229809922	-1,489677845
GEEK GAMING	-1,430284171	-0,957876583	-1,4039166	0,67635437	1,248454377	-0,049317048	-1,893026744	1,060106605	-1,476879796	-0,187597037	2,502537083
DES CONTRIB. AU KHIZ A p=0,5	6,830549405	15,62778121	9,469935082	3,551070466	5,358476065	0,746891313	16,77873804	21,37320398	14,65977587	2,668649226	12,586846465
VALEUR CRITIQUE DU KHIZ A p=0,5		12,59158724									
VALEUR CRITIQUE DU KHIZ A p=0,01		16,81189383									
Somme de MUSEE	-0,718381117	1,098700531	-0,080696607	0,289726454	0,684664504	1,38717738	-0,625241266	-1,005914565	0,076170597		
0,244117204	1,352246808	-1,267731382	0,318039567	-0,038044888	0,390862111	-0,684340841	-1,403319286	1,331480274	-0,350384744		
0,927379263	1,527525232	-0,272772363	0,260447178	-0,25502403	-0,137156598	-1,611754467	0,690589903	0,530767912	-0,062279351		
-1,0377253	-0,76837607	-0,979957887	-0,270195963	-0,592287996	-0,829539949	0,444512857	-0,17574991	0,501565493	-0,240872576		
0,47596514	-1,085688831	0,585540044	-0,169917228	0,334547293	-0,736059542	0,345983285	2,085680788	0,525339335	-0,240408225		
1,528767982	0,440914864	0,205253471	0,046539704	0,634133244	0,150774858	-1,118969793	0,276196492	0,019898058	0,166716939		
-2,549177488	-0,426516785	0,421557288	-0,014763316	-0,586812869	0,470581054	1,313498489	-0,910730722	-1,466898488	0,425227913		
16,87889489	8,428931453	4,533127677	4,947254509	3,583017994	9,286997694	13,54628346	9,129101353	8,26855691	2,601888178		
Somme de SPECTACLES											
Somme de CASINO, STADE											
Somme de BAR, RESTAU											
Somme de LECTURE											
Somme de TV/VIDEO											
Somme de FILMS											
Somme de MUSIQUE PR											
Somme de SPORT SOLO											
Somme de MUSIQUE EC											

VIII. ANNEXE II : LE QUESTIONNAIRE

1. La première partie de l'étude : l'objet de la recherche, le jeu.

Au cours du questionnaire on parlera de « jeu de société » et non de « jeu de société moderne », même si comme on l'a vu, le terme pose problème (on dit « boardgame » en Anglais, mais en Français « jeu de plateau » peut faire référence aux échecs et aux dames), et même si au vu du développement des « modes 1 joueur », ce type de jeu, justement, ne se pratique pas uniquement « en société ».

C'est la réponse à A1 qui permettra un recodage selon la « modernité » du jeu (appréciée en fonction de l'année de première parution), et qui nous permettra de délimiter l'échantillon, en nous amenant à déterminer si la pratique évoquée rentre dans le champ de notre étude.

A. La pratique ludique

Le goût pour le jeu de société et ses différents types est abordée dans son versant subjectif de A1 à A3, laissant la place à la réinterprétation des répondants, qui pourront être libre en A4 et A5 d'avouer une pratique non représentative de leur activité régulière, étant entendu que ce n'est pas la somme de pratiques représentatives qui permettent de fonder les interprétations statistiques mais la somme représentative de pratiques prise au hasard dans l'emploi du temps des acteurs.

A1. Sur une échelle de 1 à 10, à combien définiriez-vous votre intérêt pour les jeux de société ? (Réponse fermée, numérique)

A2. Quels sont les types de jeux que vous aimez le plus ? (Réponse ouverte, multimodale)

Jeu de plateau, Jeux de cartes à collectionner ou jeux de cartes évolutifs, Jeux de rôles, Jeux coopératifs, Jeu d'ambiance, nous opérons au préalable une construction des catégories par « imprégnation des catégories de perception des acteurs » visés par l'étude (De Singly, 2012). Cette imprégnation est antérieure au projet et naît d'une recherche par observation participante préliminaire.

A3. Quels sont les jeux que vous aimez le plus ? (R.O., multimodale)

Dans son versant objectif il s'agit du temps effectif de pratique :

A4. Combien d'heures jouez-vous aux jeux de société par [menu déroulant : jour, semaine, mois, année] (Réponse fermée, numérique)

A5. [Le jour/le semaine/le mois/l'année] passée, quels sont les jeux que vous vous souvenez avoir joué ? (Réponse ouverte, écrite, multimodale)

B. Expérience du monde ludique

Ancienneté de la pratique et inscription dans des réseaux de sociabilité

B1. Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux de société ? R.F. par classes.

B2. Fréquentez-vous : une ou plusieurs associations de jeu ; une ou plusieurs boutiques ; un ou plusieurs sites consacrés au jeu ? Oui très souvent, Oui de temps en temps, presque jamais, non, ne se prononce pas ?

C. Cadres du jeu

Redirection en fonction de la fréquence choisie : par jour, par semaine, par mois, par année.

Comme ci-dessus, cases « autres » et « ne se prononce » pas permettent d'éviter l'induction d'une problématique que les individus ne se posent pas, ou ne se posent pas en ces termes, sachant que « l'opinion publique n'existe pas » (Bourdieu, 1984). Il s'agira de croiser le « où » et le « avec qui » de la pratique.

C1. Le jour/mois/la semaine/année passé[e], avez-vous joué [cases à cocher, plusieurs réponses possibles] : Seul ? En couple ? En famille avec des enfants ? En famille sans enfants ? Entre amis ? Avec des collègues ? Avec des inconnus ? Autres ?

C2. Le jour/mois/la semaine/année passé[e], avez-vous joué [cases à cocher, plusieurs réponses possibles] : Chez vous ? Chez des amis ? En club ? En association ? En ludothèque ? En café ou bar à jeux ? Au travail ? Autres ?

Evidemment les ludothèques peuvent être associatives. Mais d'une les participants ne sont pas forcément au fait des statuts institutionnels des lieux qu'ils fréquentent. De deux de cela permet a priori de délimiter des cadres de socialisation, qui vont être différents dans un organisme au statut associatif où les acteurs se connaissent et construisent ensemble l'activité, et dans une ludothèque associative mandataire d'une municipalité.

Ici la case « autre » permet d'anticiper la possibilité de réponses non-prévues, qui seraient a priori minoritaires (peut-être : centre social, institution de médiation...).

C3. Comment rentrez-vous dans le jeu [cases à cocher, plusieurs réponses possibles] : Vous choisissez vous-même les jeux auxquels vous vous apprêtez à jouer ? Vous expliquez souvent les règles à vos partenaires ? Vous aimez vous découvrir les jeux de vos partenaires ? Vous laissez vos partenaires expliquer les règles ?

D. Motivation au jeu.

Etudier la motivation dans son versant subjectivé puis la confronter à l'objectivité des caractéristiques des jeux réellement pratiqués : coopération/compétition, durée, degré de complexité (dont le site www.boardgamegeek.com donne des indices valables).

On utilise ici le modèle MEDIAL (Moteur-Epreuve-Diégèse-Intrigue-Autruï-Ludologie) défini par Caira (2018) pour délimiter les six types d'engagements dans le jeu, dont les importances relatives sont fonction à la fois du joueur, de son environnement et du jeu utilisé. Chaque situation ludique correspond ainsi à un schéma autour des axes du modèle, qui permet de situer également le sur-engagement, le sous-engagement, le « en-jeu » et le « hors-jeu ».

D1. Pouvez-vous noter sur une échelle de 1 à 9 l'importance des aspects suivants :

Le Moteur du jeu, l'Epreuve proposée, la Diégèse ou thème ou imaginaire développée, l'Intrigue proposée, la relation à Autrui, l'aspect Ludologique ou expertise du jeu.

D2. D'après vous, le jeu de société permet de [noter sur une échelle de 1 à 9]

Se dépasser et se mesurer aux autres

S'amuser

Favoriser le lien social

Acquérir des compétences sociales

Acquérir des compétences intellectuelles

Développer l'imaginaire

Souder une équipe

Etabli par recueil préalable des représentations existantes.

2. Les loisirs, sorties et pratiques culturelles : recherche de covariations

Là encore, le questionnaire propose une partie subjectivée et plus ouverte aux activités non proposées dans la liste, ou plus invisibles (Héran, 1984) d'une part, et d'autre part une partie propice à l'objectivation.

La pratique revendiquée (A), et le temps de pratique effectif pour chaque activité (B), sont détaillées sous forme de pratiques visibilisées.

A1. Quelles sont vos pratiques de loisirs ? [R.O., écrite]

B1. Cette semaine, combien de temps [en heures] [R.O., numérique]:

Avez-vous lu ? Regardé la télévision ou une vidéo sur internet ? Regardé un film ? Écouté de la musique ? Joué à un jeu vidéo ? Praticqué un sport ? Joué de la musique ? Praticqué une autre activité artistique ?

B2. Le mois passé avez-vous fréquenté :

Une bibliothèque ? Un musée ou une exposition ? Un conservatoire, centre d'animation ou activité artistique ? Une salle de concert ? Une salle d'arcade ou de réalité virtuelle ? Un théâtre ? Un cinéma ? Un club de sport ? Un cercle de jeu, casino, hippodrome ? Un café, bar ou restaurant ? Autre ?

B3. Si oui => avec qui ? [à cocher, plusieurs réponses possibles]

Pour comparaison de la sociabilité liée à ces pratiques et la sociabilité liée au jeu de société.

3. Caractéristiques socio-démographiques des joueurs

Recherche des déterminant sociaux (variables indépendantes) en termes d'origine, de structuration des capitaux et de trajectoire sociale.

A1. Sexe [réponse bimodale] (menu déroulant)

Il ne s'agit pas du genre, il s'agit du sexe biologique et donc officiel. « La sociologie quantitative ne sait encore que prendre appui sur l'enregistrement officiel du sexe » (De Singly, 2012).

A2. Age. [RF, par classe] (menu déroulant)

A3. CSP. [RF, par classe] (menu déroulant, à deux niveaux, ou en plus, par recherche si possible)

A4. Niveau d'étude. [RF, par classe] (menu déroulant, à deux niveaux)

Dans ces deux cas, nous utilisons les nomenclatures de l'Insee.

A5. Commune de résidence. Département. Pays.

A6. Commune de naissance. Département. Pays.

On souhaite inscrire les personnes dans leur histoire familiale. Plutôt que de demander si les personnes vivent dans la même commune/département/région/pays que leurs parents, ce qui alourdirait le questionnaire, on confronte la résidence en termes de commune (pour l'appréciation de l'aire urbaine de résidence) et de département (incluant donc région, et pays codé en 99) à la commune et le département de naissance, retranscrivant ainsi le parcours (éventuellement migrant) et l'éloignement familial.

A7. Statut familial.

A8. CSP des parents

A9. Diplôme des parents

Le parent de référence est laissé au choix du répondant, sachant que dans un couple hétérogame, c'est souvent l'habitus de la plus haute CSP qui donne les contours des pratiques du couple ; d'autre part en cas de vécu avec un des parents en majorité, le répondant garde le choix de l'héritage social qu'il évoque spontanément. Un seul niveau de précision.

IX. BIBLIOGRAPHIE DE REFERENCE

1. Le champ du jeu

- Berry V., 2018, « Le renouveau du jeu de société », *RLPE*, 300, pp. 124-129.
- Barbier J.-E., 2012, « Jeu d'édition et identités fictives », *¿ Interrogations ?*, 15, pp. 41-58.
- Barbier J.-E., 2018, « Construire le cadre du jeu : pratiques d'engagement lors de parties de jeux d'édition », *Sciences du jeu*, 10. Accès : <https://journals.openedition.org/sdj/pdf/1195>.
- Borzakian M., 2009, « Pour une approche géographique des jeux de plateau », *Cybergeo : European Journal of Geography, Espace, Société, Territoire*, 462. Accès : <https://journals.openedition.org/cybergeo/22466>.
- Brogère G., 1979, « Du jouet industriel au jouet rationalisé », pp. 200-201, in : Jaulin R., dir, *Jeux et jouets, essai d'ethno-technologie*, Paris, Aubier.
- Brogère G., 2003, *Jouets et compagnie*, Paris, Stock.
- Brogère G., 2005, *Jouer/apprendre*, Paris, Economica.
- Caïra O., 2018, « Les Dimensions multiples de l'engagement ludique », *Sciences du jeu*, 10. Accès : <https://journals.openedition.org/sdj/1149>.
- Caïra O., 2016, « Théorie de la fiction et esthétique des jeux », *Sciences du jeu*, 6. Accès : <https://journals.openedition.org/sdj/671>.
- Coavoux S., Gerber D., 2016, « Le goût à l'épreuve du jeu. Pratiques ludiques entre affinités électives et sociabilités familiales », *Sociologies*, vol. 7, n° 2, pp. 12-24.
- Dauphragne A., 2010, « La culture ludique : du jeu d'enfant au loisir adulte », *Actes du colloque Enfance et cultures : regards des sciences humaines et sociales*. Accès : <http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/dauphragne.pdf>.
- Dauphragne A., 2011, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », *Strenæ*, 2 | 2011. Accès : <http://journals.openedition.org/strenae/312>.
- Genvo, S., 2009, « Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo », *L'Esprit du temps | « Adolescence »*, n°69, pp 645-655
- Genvo, S., 2013, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu [En ligne]*, 1, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/251> ; DOI : 10.4000/sdj.251
- Philippette, T., 2015, « La dimension sociocognitive de la jouabilité », *Interfaces numériques*, Volume 4 – n° 1, pp. 24-41.

2. Théories du jeu, de la fiction et de la narration

- Bachelard G., 1970, *Le Droit de rêver*, Paris, PUF.
- Besse-Patin B., 2012, « Le BAFA, une ingénierie de la conformation », *Biennale internationale de l'éducation, de la formation et des pratiques professionnelles*. Accès : <http://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00803191v2>.
- Boltanski L., 1969, *Prime éducation et morale de classe*, Paris-La Haye, Mouton.

- Boudinet G., 2006, *Arts, éducation, postmodernité. Les valeurs éducatives de l'art à l'époque actuelle*, Paris, L'Harmattan.
- Bourdieu P., 1964, *Les héritiers. Les étudiants et la culture*, Paris, Le sens commun.
- Bourdieu P., Passeron J.-C., 1970, *La Reproduction. Éléments pour une théorie du système d'enseignement*, Paris, Éditions de Minuit.
- Bourdieu P., 1979, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Editions de minuit.
- Charlot B., Bautier E., Rochex J.-Y., 1992, *École et savoir dans les banlieues... et ailleurs*, Paris, Armand Colin.
- Corsaro W., 2011, « Reproduction interprétative et culture enfantine : Universalité et diversité de l'expression », pp. 59-75, in : Arléo A., Delalande J. dirs., *Cultures enfantines : Universalité et diversité*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- Csikszentmihalyi M., 2008, *Flow, the psychology of optimal experience*, New York, Harper.
- D'Amato M., 2006, « Les nouveaux paradigmes de l'imaginaire des enfants », pp. 285-294, in : Sirota R., dir., *Éléments pour une sociologie de l'enfance*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- Danic I., 2011, « La production des cultures enfantines ou la culture enfantine comme réalité dynamique et plurielle », pp. 77-84, in : Arléo A., Delalande J. dirs., *Cultures enfantines : Universalité et diversité*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- Darmon M., 2006, *La socialisation*, Paris, Armand Colin.
- De Gaujelac V., « 2011, « L'injonction d'être sujet dans la société hypermoderne : la psychanalyse et l'idéologie de la réalisation de soi-même », *Revue française de psychanalyse*, 4 (75), pp. 995-1006.
- De Singly F., 2004, *Adultes, enfants. Vers une égalité de statut ?* Paris, Universalis.
- Delalande J., 2011, *Cultures enfantines : Universalité et diversité*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- Deleau M., 2002, « La fiction dans le fonctionnement et le développement mental : vers de nouvelles perspectives », *Enfance*, vol. 54, (3), pp. 213-222.
- Desbois H., 2015, « A kind of magic, le rôle du surnaturel dans les fictions du numérique », *Interfaces numériques*, 4 (2), pp. 223-236.
- Duborgel B., 1983, *Imaginaire et pédagogie*, Paris, Le sourire qui mord.
- Durlet H., 2015, *L'autonomie obligatoire. Sociologie du gouvernement de soi à l'école*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- Fabre M., Gohier C., 2015, *Les valeurs éducatives au risque du néo-libéralisme*, Rouen, PURH.
- Fouillet A., 2012, *L'esprit du jeu dans les sociétés postmodernes : Anomies et socialités : Bovarysme, mémoire et aventure*, thèse en philosophie, Université Paris V René Descartes.
- Franck S., 2018, *Pratiques de l'animation socioculturelle*, Mémoire de Master 2 en Sciences de l'éducation et de la formation, Université de Rouen.
- François F., 2006, « Fiction-imagination-écrit-école : quelques remarques », *Repères*, 33, pp. 197-221.
- Gaillard B., 2005, *Les violences en milieu scolaire et éducatif*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- Gaussoit L., 2002, « Le jeu de l'enfant et la construction sociale de la réalité », *Spirale*, 24, pp. 39-51.
- Grassi V., 2005, *Introduction à la sociologie de l'imaginaire : une compréhension de la vie quotidienne*, Toulouse, ERES.
- Harris P., 2002, « Penser à ce qui aurait pu arriver si... », *Enfance*, 54/3, pp. 223-239.
- Herman E., 2007, « La notion d'autonomie et ses impensés dans la socialisation enfantine », *Mouvements*, 49 (1), pp. 46-52.

- Kant E., 1992, *Traité de pédagogie*, Paris, Vrin.
- Kant E., 1993, *Réflexions sur l'éducation*, Paris, Vrin.
- Lebas F., Coussieu W., 2011, « La science-fiction, littérature ou sociologie de l'imaginaire ? », *Sociétés*, 113, (3), pp. 5-13.
- Lahire B., 2006, *La culture des individus : Dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte.
- Martinez M.-L., 2015, « Désordre ou différenciation des ordres de valeur, la confusion hyper-libérale au risque de l'éducation », pp. 135-153, in : Fabre M., Gohier C., dirs., *Les valeurs éducatives au risque du néo-libéralisme*, Rouen, PURH.
- Martinez M.-L., 2005, « Approche anthropologique de la violence à l'école et dans le sport », pp. 33-65, in : Gaillard B., dir., *Les violences en milieu scolaire et éducatif*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- Maso-Taullière J., 2005, « La construction des inégalités : déjà en maternelle », *Spirale – Revue de recherches en éducation*, 36, pp. 67-76.
- Nadel J., 2002, « Avant-propos », *Enfance*, 54, (3), pp. 211-211.
- Nières-Chevrel I., 2009, *Introduction à la littérature de jeunesse*, Paris, Didier jeunesse.
- Octobre S., 2011, « L'enfant en culture. Sortir de l'invisibilité statistique », pp. 85-93, in : Sirota, R., dir., *Cultures enfantines : Universalité et diversité*, Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Postic, M., 1989, *L'imaginaire dans la relation pédagogique*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Réguant F., 2017, *La puissance des genres fictionnels de l'imaginaire : sociologie d'une mouvance sociétale*, thèse en sociologie, Université Paul Valéry - Montpellier III.
- Sirota R., 2006, *Éléments pour une sociologie de l'enfance*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- Veneziano E., 2002, « Relations entre jeu de fiction et langage avant trois ans : de l'émergence de la fonction sémiotique à celle de la " théorie de l'esprit " en action », *Enfance*, 54, (3), pp. 241-257.
- Vas-Deyres N., 2013, « Littératures de l'imaginaire », *Bibliothèque(s)*, 69, pp. 33-36.

3. Sources méthodologiques

- Boltanski L, Maldidier P, 1977, *La Vulgarisation scientifique et son public*, Paris, Centre de sociologie européenne.
- Bourdieu P., 1984, *Questions de sociologie*, Paris, Editions de Minuit.
- De Singly F., 2012, *L'enquête et ses méthodes. Le questionnaire*, Paris, Armand Colin.
- Durkheim E, 1992, *L'éducation morale*, Paris, PUF.
- Durkheim E, 1992, *Education et sociologie*, Paris, PUF.
- Héran F., 1984, « L'Assise statistique de la sociologie », *Economie et statistique*, 168, pp. 23-35.
- Ichou M., Oberti M., 2014, « Le rapport à l'école des familles déclarant une origine immigrée : enquête dans quatre lycées de la banlieue populaire », *Population* 4/69, pp. 617-657.
- Lignier W., Lomba C., Renahy N., 2012, « La différenciation sociale des enfants », *Politix*, 99, (3), pp. 9-21.
- Ricoeur P., 1975, *La Métaphore vive*, Paris, Seuil.